



PRESENTA LOS MEJORES CARTUCHOS MSX



ANDOROGYNUS. Dos MegaRoms en tu MSX2 de la mano de Telenet. Arcade de habilidad en varios niveles. P.V.P. 5.500 Ptas.



IKARI. Dos MegaRoms para MSX2. Juego bélico para dos jugadores simultáneos. P.V.P. 5.500 Ptas.



ARKANOID II. La segunda parte de un gran éxito. De Nidecom para MSX2. Con la compra del mismo se regala un joystick. P.V.P. 5.500 Ptas.



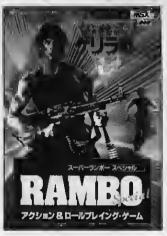
CONTRA. La última novedad de Konami, Gryzor, para MSX2. P.V.P. 7.500 Ptas.



RASTAN SAGA. Dos MegaRoms salvajes. Espada y brujería en este juego de Taito para MSX2. P.V.P. 5.500 Ptas.



KING'S VALLEY 2. El increíble juego de Konami. P.V.P. 5.500 Ptas.



SUPER RAMBO. Reposición del cartucho de MSX2 de Pack-in-video, basado en las series del personaje filmico. P.V.P. 5.500 Ptas.



SALAMANDER. Este fue el tercer juego de la saga de Nemesis. P.V.P. 5.500 Ptas.

Si quieres recibir por correo certificado estos cartuchos recorta o copia este boletín y envialo hoy mismo:

Nombre v apellidos:	
Dirección completa:	
Ciudad:	Provincia:
CP: Tel:	

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por las cantidades arriba mencionadas, más 275 ptas. por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 7 días desde la recepción del talón.

IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE MAILING
Manhattan Transfer, S.A.

SMARRIO

Año VII - Número 75 Junio 1991 - Tercera Epoca. Sale el día 15 de cada mes. P. V. P. 395 (inc. IVA y sobretasa aérea Canarias). (Ilustración de portada cortesía Zigurat).



Director ejecutivo:

Jesús Manuel Montané Redacción:

Carlos Mesa, Teo Villegas, Mónica Sánchez, Angeles Palacio, Eduardo Martínez, Ramón Casillas.

Produce:

Manhattan Transfer S. A. **Diseño y maquetación:**Montse Carvajal.

Departamento de Producción y Publicidad, Directora:

Birgitta Sandberg. Suscripciones:

Silvia Soler.

Redacción, administración y publicidad:

C/ Portolá 10-12 08023 Barcelona. Tel. (93) 211 22 56 Fax. (93) 211 56 30

BBS. (93) 418 88 23.

Distribuye:

SGEL, S. A. Avda. Valdelaparra, 39. Pol. Ind. Alcobendas. 28100 Madrid.

Fotomecánica y fotocomposición:

JORVIC.C/ Orduña, 20. 08031. Barcelona.

Imprime:

Litografía Roses.C/ Cobalto, 7-9. 08004. Barcelona.

MSX-CLUB no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores.

Todo el material editado es propiedad exclusiva de MANHATTAN TRANSFER S. A. Está prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio de esta publicación sin la correspondiente autorización. Dep. Legal. B-38.046-88



/ MONITOR AL DIA

Las últimas novedades del mundo del software y el hardware MSX. Te las contamos antes que nadie, solo para tí.

OPINION

CORREO MSX

Angeles Palacio vuelve a la carga para contestar vuestras preguntas.

TRUCOS Y POKES

Seleccion de las mejores estrategias que los lectores han remitido a la revista.

10 TABLON DE ANUNCIOS

Dos inserciones gratuitas para todos nuestros lectores, donde se puede intercambiar, comprar o vender hard y soft original.

17F3D. BAS

Un curioso programa mediante el cual podréis confeccionar representaciones gráficas de funciones en tres dimensiones.

/ BIT-BIT

Sección dedicada a las novedades en software MSX; todas ellas comentadas por Jesús Manuel Montané.

11 LISTADOS

Star Trek, un mítico y divertido simulador estratégico.

23 COLECCIONABLE DEL JAPON

Con las últimas novedades liegadas del Japón, un mapa de «Dragon Slayer IV» y la solución de «Aleste II».

42 COMO ACABAR... FANTASM SOLDIER II

Todas las claves para poder alcanzar el final de este complejo R.P.G.

// TIEMPOS MSX

Con la primera parte de la historia del MSX

40 HARDWARE

Con toda la información sobre los nuevos MSX-Turb-R.

Monitor al día

CODEMASTERS SE INSTALA EN ESPAÑA

Huentes de la compañía inglesa Code Masters, han confirmado a esta revista la próxima inauguración de su sede en España.

La empresa, una de las más importantes productoras de software a nivel mundial, ha desarrollado una intensa labor en el campo del MSX. Sus títulos fueron distribuidos en España por la ya desaparecida Serma, y dejaron un buen sabor de boca a los usuarios.

Recordemos, por ejemplo, juegos tan brillantes como "BMX Simulator" o "3D Snooker". El primero de ellos se colocó, como el que no quiere la cosa, en los primeros puestos de las listas de ventas nacionales; su particularidad, fue que se trataba de un producto de bajo precio, de los denominados "budget". Nunca anteriormente había sucedido algo así, ni en España ni en el extranjero.

Pero los "budget", que conocieron una época realmente dorada en nuestro país, desaparecieron tras el cierre de Serma y el abandono de la distribución de este tipo de productos por Dro Soft.

Así, la vuelta de Code Masters supondrá la renovación del panorama del software nacional, máxime teniendo en



cuenta su plantilla fundamentalmente joven y agresiva.

Los fundadores de la firma fueron los hermanos Darling, dos adolescentes que iniciaron sus actividades en este campo hace ahora cinco años, introduciendo la novedad del software de bajo precio, y una política editorial basada en la constante edición de nuevos títulos. Las críticas que se han hecho siempre a la productora británica han estado ba-

sadas en la avalancha de juegos, aparentemente sin orden ni concierto, siendo su calidad, en algunos casos, más que discutible.

De todas formas, los productos Code Masters se han hecho con la simpatía del público informático más joven, pues sus propuestas han sido más abiertas y comprensibles que las de otras productoras. Y lo más importante; a pesar de la insistencia de las revistas por cuanto a la falta de identidad definida de Code Masters, pese a los airados comentarios acerca de la calidad de sus juegos, han logrado importantes metas en Gran Bretaña. Por ejemplo, Code Masters es la empresa de software con el mayor volumen de beneficios anual de Inglaterra. El 20% de los juegos vendidos en aquel país son de esta firma. porcentaje realmente escalofriante. Y en consecuencia, el mercado de Code Masters es mayor que el de Ocean, U.S. Gold, Mirrorsoft, Electronic Arts y Sega juntos.

Actualmente, los verdaderos protagonistas de los juegos de esta productora son un par de hermanos gemelos programadores, los Oliver Twins, que han creado la serie "Dizzy", una de las más vendidas de la historia del software.

Quedamos, pues, a la espera de la llegada de Code Masters a nuestro país.■

DESPERADO 2, EL NUEVO LANZAMIENTO DE TOPO SOFT

Rafa Gómez, el creador de juegos como "Mad Mix", "Loma" o el reciente "Zona 0", vuelve a la carga con un programa que, con toda probabilidad, se convertirá en un nuevo éxito: "Desperado 2". La secuela del conocido programa de Topo, que apareció en su día junto a otro interesante juego, "Stardust", reunirá muy similares ingredientes que los del original.

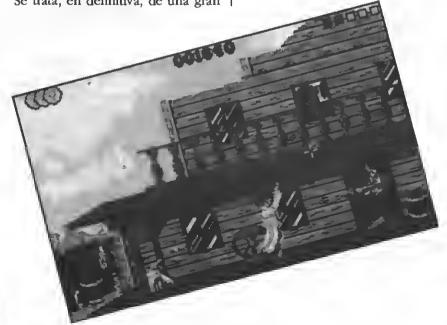
El objetivo es, igualmente, liberar a un típico poblado americano, digno del mejor de los "westerns", de los muchos malhechores que se esconden por sus calles.

Parece ser que los errores principales de la primera parte han sido, en gran medida, subsanados. Los gráficos, que en el original eran de muy modesta factura, han sido sustituidos por otros de gran tamaño.

La perspectiva elegida para esta ocasión no ha sido la aérea, sino la horizontal, con lo que los personajes pueden definirse mucho mejor, e incluso hacer uso del color.

Se trata, en definitiva, de una gran

superproducción, que entronca directamente con la tradición de los grandes juegos de acción que coparon los primeros puestos de las listas de ventas hace unos años.



CHICHEN ITZA, TERCERA PARTE DE COZUMEL

A ndrés Samudio, y su equipo de programadores, están ultimando lo que será la tercera y última parte de "Cozumel", bautizada como "Chichén Itzá".

La acción tiene también como protagonista a Doc Munro, quien tendrá que enfrentarse a nuevos peligros en la civilización maya.

Se dice que los personajes pseudointeligentes (PSI) aumentarán en número respecto a las producciones anteriores de A.D., aunque los gráficos serán menos cuantiosos que en otras ocasiones, al prescindirse de los llamados "gráficosespejo", que hasta ahora habían ilustrado la mayoría de los conversacionales.

De esta forma, las pantallas serán mucho más espectaculares que en otras ocasiones y se logrará un mayor interés por parte del usuario por avanzar en el juego.

Si "Chichén Itzá" obtiene, por lo menos, un éxito similar al de los dos títulos precedentes de la trilogía (algo, por otra parte, muy poco frecuente), podemos afirmar que el futuro de A.D. en el panorama informático español está asegurado.

SMAILY RETRASA SU APARICION EN EL MERCADO

I juego "Smaily", producido por Zigurat, ha visto retrasada su fecha de aparición por problemas técnicos bastan te importantes.

El programa, a priori, parece bastante interesante, y está basado en las penpecias de un prófugo anillo olímpico, cuya escapatoria tiene como escenario la ciudad de Barcelona.

Tan original planteamiento hace esperar grandes cosas de este programa, cuya fecha tope de salida ha sido fijada en los primeros días del mes de septiembre. Veremos qué ocurre.

Opinión



LA IMPORTANCIA DE LAS LICENCIAS EN EL MERCADO DEL SOFTWARE

os juegos basados en películas o personajes de renombre han tenido un éxito casi asegurado desde los inicios de la informática de videojuegos.

Títulos como "Robocop", "Emilio Butragueño Futbol", el reciente "Tortugas Ninja"... todos ellos han supuesto grandes beneficios para las productoras, junto a un importante aumento de su prestigio en el mercado.

Actualmente, varias de las principales compañías tienen proyectos relacionados con este tipo de licencias. Ocean, por ejemplo, ha conseguido una de las más ansiadas; "Los Simpsons", la famosa serie televisiva de dibujos animados.

Positive, por su parte, va a editar un curioso programa basado en "Historias de la puta mili", el celebérrimo cómic español de Ivá, que ha conocido incluso una adaptación teatral.

Además, Image Works, quienes editaran la adaptación a los ordenadores de "Tortugas Ninja", está ya preparando una segunda parte, cuya comercialización coincidirá con el estreno de la secuela filmica.

Parece asegurado que todos estos títulos aparecerán para MSX, con lo que el panorama del software para este sistema no puede ser más alentador.

De todas formas, en este tipo de productos interviene un factor que no todas las compañías pueden afrontar; su alto coste. Precisamente, este problema ha motivado el que muchas firmas españolas hayan tenido que abandonar atractivos proyectos relacionados con personajes del celuloide. Ocurió ya con Zigurat cuando comercializó "El Misterio del Nilo" (encubierta adaptación de-"La Joya del Nilo", el film protagonizado por Kathleen Turner y Michael Douglas) y "La Abadía del Crimen" (rememorando las vicisitudes de Sean Connery en "El Nombre de la Rosa").

En cuanto los programadores españoles puedan inspirarse en temáticas de este tipo, como Rafa Gómez con su extraordinario "Gremlins 2", el software hispano tomará nuevos rumbos, sin duda, más excitantes.

Mónica Sanchez

UBBEU



1. ¿Es cierto que se prepara un módulo que convierte al sistema MSX los cartuchos de la cónsola "Nintendo"?

2. En el número 71 no publicasteis un programa que debería haber aparecido en el artículo "Pantallas de gran longitud". ¿Lo haréis en un futuro?

3. Al escribir a Robin von Hoegen para pedir algo; ¿Hay que incluir en el precio que se especifique, los gastos de envio?, ¿Son válidos los precios que aparecen en el catálogo de T & E Soft del "Hydlide 3"?

Javier Miranda Martinez (Madrid)

Ya que en tu carta, las preguntas son numeradas. te las contestaré siguiendo el mismo orden.

1. Las últimas noticias que bemos recibido sobre el discutido tema del cartucho conversor de "Nintendo", es que los planes sobre su comercialización han sido congelados. Lo que sí es verdad, es que va a ser editado un módulo de estas características en el Japón... ¡Pero para PC!

2. Es cierto que en nuestro número 71 se deslizó el error que mencionas. Muchos han sido los amigos que nos lo ban recalcado con insistencia; pero lo malo es que el programa original ha sido destruido por accidente, y es muy dificil que pueda ser publicado.

3. Evidentemente, los gastos han de ser incluidos en yens. En cuanto a los precios que vienen incluidos en el catálogo de T & E Soft, es probable que bayan sido alterados. Pero confirmalo a través de Robin.

Podríais facilitarme el nombre de alguna tienda de Barcelona (preferentemente en Sants), donde poder encontrar cartuchos de MSX1 ("Penguin Adventure", "Maze of Galious", "Nemesis III", "Golvellius", "F1 Spirit", "Fantasm Soldier", "Ninja Kun"...)?

Oriol Otero Torrent (Barcelona)

Hoy por boy, en Barcelo-

na, existen algunas pequeñas tiendas de minoristas que, en su día, se hicieron con un importante número de cartuchos para MSX. Se encuentran desperdigadas por todo Barcelona, con lo que es difícil recomendarte a uno en concreto.

Lo que sí puedo bacer es darte la dirección de una tienda de reciente inauguración en Barcelona, que dispone de varios de estos cartuchos. Se trata de CA-NADIAN, en la Avda, Mistral 25-27, 08015 Barcelona.

El otro día, levendo la revista "Micromanía", encontré, en la sección "Maníacos del calabozo", un párrafo en el que se decía que escribiendo a vuestra dirección, podría obtener juegos de R.P.G. para MSX. Desde que aparecieron estos programas, he estado buscando alguno que estuviera disponible para la norma japonesa, particularmente los relacionados con el universo de Tolkien. ¿Podríais facilitarme la lista de precios?

Aprovecho la ocasión para preguntaros el motivo por el que actualmente no se realizan conversiones en MSX. En la misma revista que os he mencionado anteriormente, de los 10 juegos que se recomendaban, tan solo uno estaba disponible para MSX.

José Rodriguez Navarro (Albacete)

Esta carta no es más que una pequeña muestra de las muchas que hemos recibido bablandonos sobre el artículo aparecido en esa revista grande, grande, grande. La verdad es que no acabamos de comprender como ban podido publicar la noticia. puesto que nuestra revista no comercializa babitualmente juegos de R.P.G. El problema está en que muchos aficionados al tema están ilusionados con su teórica tabla de salvación, y decepcionarles es algo que lamentamos profundamen-

Eso sí, nuestra revista la podrán usar como referencia para adquirir juegos japoneses, puesto que lo que sí es cierto es que en el Coleccionable, muchos de los programas comentados pertenecen a este género.

Por otra parte, la segunda cuestión que planteas en tu carta es aún más escandalosa. La lista que mencionas no suele corresponderse a la realidad. puesto que siempre se olvidan de, como mínimo, un parde juegos que sí están disponibles para el estándar. Y como ejemplo, aunque creo que no han aparecido en la lista, de dos juegos que ban sido comentados en esa revista, "The Light Corridor" y "North & South", nunca se ba dicho que han aparecido para MSX, aunque ha sido así, como habrás tenido ocasión de comprobarsi

adquieres MSX Club habitualmente.

He podido entrever en vuestra revista, durante estos últimos meses, que no encontráis temas interesantes e innovadores que tratar en vuestras páginas, probablemente por la falta de software y hardware novedoso que padecemos en nuestro país, o por la merma de usuarios. Eso se desprende de la creación de "Tiempos MSX". La verdad, creo que es una lástima desperdiciar dos páginas de vuestras revista en tratar sobre programas obsoletos. existiendo tema interesantísimos que creo nunca habéis tocado o lo habéis hecho superficialmente.

Me refiero a cuestiones como el código máquina, a que podríais dedicar una sección donde se explicara desde el principio, lentamente, con muchos ejemplos cortos y de forma sencilla. su programación. Ya sé que con anterioridad habéis confeccionado artículos de estas características, pero han sido demasiado complicados para los usuarios comunes.

Otro tema muy interesante son las rutinas BIOS, las variables RAM y ROM del sistema. Aunque han sido publicadas en varias ocasiones estas tablas, nunca son completas. Así; hay posiciones como la &H144, por ejemplo, de las que no hay forma de averiguar su utilidad, ni sabemos qué es lo que hay tras la dirección &HFD9A. Desconocemos como poner en marcha la unidad de disco desde código máquina... y un sin fin de cosas más. Para descubrirlas, no tenemos más remedio que adquirir el libro "MSX2 Technical Reference Manual", un complicado libro, en inglés, a un precio aproximado de 19.000 pesetas.

Otro planteamiento atractivo seria sobre hardware; como construir nuestros cables de conexión, como conectar nuestros ordenadores a aparatos-robot, que encienda y apague las luces,

que controle la calefacción...

Espero que mis propuestas sean de vuestro interés y que creáis, como yo, que pueden enrique cer la publicación.

Miguel Morales Salvador (Almeria)

Enprimerlugar, tengoque decirte que tu carta contiene muchos puntos que hacen entrever que eres una persomuy inquieta na preocupada por nuestra revista, lo cual te agradecemos muchísimo. Pero vayamos al grano; la sección "Tiempos MSX" no ha sido creada para ocupar dos páginas de revista que no sabíamos cómo llenar, sino para dar una panorámica de lo que ha sido la historia del software en MSX, lo cual creemos que es fundamental para la comprensión global del sistema. Por otra parte, tienes que tener en cuenta que aún, son muchos (aunque no lo parezca, la mayoría), los usuarios que poseen ordenadores de la primera generación, con lo que les estamos descubriendo unos juegos que siguen siendo interesantes, pues fueron desarrollados específicamente para esos modelos.

¡Si supieras los problemas que tenemos para poder incluir todo el material del que disponemos en cada número! El problema que tenemos realmente es exactamente inverso al que tu apuntas.

Porotrolado, aunque bien es cierto que muchos usuarios no son profundos conocedores del código maquina del MSX, ban sido publicadas en esta revista largas sertes de artículos sobre el tema y no precisade mente dificil comprensión, a nuestro juicio. Con todo, la sección "Lenguajes MSX" está llevando a cabo una labor divulgativa, consecuente con la que se bizo en su día con el código máquina.

Finalmente, tu propuesta sobre el hardware es francamente curiosa, y los temas a los que haces mención son muy novedosos, pero los

tiempos de la robótica en MSX acabaron cuando Spectravideo decidió cancelar la producción de sus brazos-robot.

Además, las instalaciones que abuntas no ocubarían un artículo, sino tres revistas enteras.

1. ¿Cómo se obtienen los pokes (vidas infinitas, energía infinita...) de un juego? Existe algún programa que los descubra por sí sólo?

2. Cuando termino el nivel 51 del videojuego "Xybots", el ordenador me devuelve a la primera fase. ¿No tiene final? ¿Ocurre lo mismo con "Mad Mix Game"?

3. ¿Probáis todos los trucos y pokes que publicáis en la sección dedicada a ellos?

José Luis Vich Campos (Baleares)

1. Normalmente, la investigación se realiza partiendo del código fuente del programa; es decir, desensamblándolo. Se trata de una operación más o menos complicada, aunque, como habrás visto, son muchos los usuarios que dominan el proceso a la perfección.

2. "Xybots" no tiene final, es cierto. Al llegar al último nivel, se nos devuelve al primero, aunque la dificultad se ve minimamente aumentada. El caso de "Mad Mix Game" es idéntico.

3. Procuramos probar todos los que publicamos; el problema estriba, fundamentalmente. en que ocasionalmente pueden producirse fastidiosos errores de impresión que posteriormente son muy difíciles de rastrear.



TRUCOS Y POKES

Los interesados en parucipar en esta sección pueden enviar sus trucos y pokes a:

Sección: Trucos y Pokes Portolá 10-12 bajos

MANUEL VELA RODRIGUEZ (MURCIA)

CAPITAN TRUENO, WAR IN MIDDLE EARTH

—"Capitán Trueno": En el primer túnel de ratas, existe un pasadizo bloqueado a la izquierda, desde el cual puede distinguirse la pantalla de la espada mágica.

Permitid que os baje un poco la energía hasta llegar a 9, y colocaros al margen de la escena de acción principal, con lo que la rata os tocará.

Una vez hecho esto, camina hacia la izquierda y al morir aparecerás junto a la espada. Cógela con el Capitán y sigue la aventura.

—"War in Middle Earth": Para tener más posibilidades de ganar, debes ahorrar ejércitos, uniéndolos todos en Minas Tinth, donde se minimizan mucho tus bajas. Luego, haz bajar las tropas del Norte, incluido las de Frodo, y reúnelas con las demás. Estarás en condiciones de lanzar el ataque final y llegar al Orodruin con el anillo.

CARLOS LOPEZ FEIJOO (PONTEVEDRA) CYBERBIG

Estas son las pistas que necesitas para llegar al final de este juego de Animagic:

Pulsa la tecla que hayas elegido para <PAUSA> y aparecerán los marcadores del programa. Si durante este espacio de tiempo, presionas la tecla <3>, tendrás 25 vidas y el coche a tu disposición.

A su vez, pulsando <5>, habrás recogido todos los discos del juego, mientras que si lo hacemos con el <4>, al pasar la fase, podrás observar el enigmático final.

Atención; si pulsas el <5> antes del <4>, el monstruo te devorará.

JOSE LUIS VICH CAMPOS (BALEARES)

RESCATE EN EL GOLFO, NARCO POLICE

--- "Rescate en el Golfo": en este juego de Opera, la clave de la segunda carga es JAOUEMATE. Por otro lado, para acabar con el supervillano del final de la primera fase, haréis lo siguiente; cuando juguemos, procuraremos hacer el máximo de puntos posibles (para así obtener muchas vidas). Cuando lleguemos al final de la primera fase, nos pondremos lo más cerca posible del margen izquierdo de la pantalla, pero orientando al personaje hacia la derecha. Aparecerá un tremendo gigante que nos golpeará insistentemente.

Justo entonces, presionaremos la tecla correspondiente a < DERECHA>,

además de <FIRE>, y le asestaremos un buen golpe en la mandíbula. Son necesarios 13 o 14 golpes para eliminarle.

—"Narco Police": si en la armería ponemos, por ejemplo, todos los botiquines en el grupo 263 (nunca el 1) llegaremos al nivel 2 con al menos dos grupos (el 1 y el que tenga todos los botiquines). Cuando en el nivel 1 aparezca el mensaje "Exit to next level", teniendo a esos dos grupos en posición de pasar al nivel 2, escogeremos al grupo que tiene todos los botiquines y teclearemos "Go"

Al terminar la carga, el grupo 1 tendrá la misma cantidad del botiquín del otro grupo, sin tener que haberlo escogido en la armería y sin acusar su peso.

Por otra parte, si pulsamos <SHIFT > y escribimos la palabra "CONGRA", veremos el final.



RAMON MONTOYA MARTINEZ (BARCELONA) TITANIC, SOL NEGRO, ARKOS

Código "Titanic": SUSIE Código "Sol Negro": 2414520 Código "Arkos": 19378 15720 35098

Por Mónica Sánchez

XAVIER VIÑALS AURA (BARCELONA) A.M.C.

La clave de la segunda fase es "DAGOBAH". Si en la primera tecleamos "CREEP", obtendremos inmunidad total.

CARLOS REDONNET SANCHEZ (BARCELONA) SD SNATCHER

Un punto de interés lo constituye por ejemplo, el que en una de las pantallas, concretamente la llamada QUEEN, encontramos, tras luchar contra unos guardianes, una caja fuerte. Para abrirla, necesitamos una combinación; la correcta es "6 - 4", ya que si la introducimos el suelo se abrirá y llegaremos a otra zona.



EDUARDO NAVARRO CALLEJA (ALBACETE) R.A.M.

En las pantallas en las que aparecen soldados al mismo nivel que el personaje que maneja el usuario, permaneceremos en el extremo derecho de la pantalla anterior. Desde esa posición dispararemos. En cuanto avancemos hacia la siguiente pantalla, veremos las balas que habíamos disparado, acabando con los enemigos que anteriormente eran casi infranqueables.

GERMAN RAMIREZ MANTES (CORDOBA) ALETERED BEAST, LIVINGSTONE SUPONGO II, NEMESIS II, HEAD OVER HEELS.

—"Altered Beast": Si pulsamos la mayoría de las teclas, automáticamente se cargará el siguiente nivel.

—"Livingstone Supongo II": Pulsando los dos paréntesis simultáneamente, obtendremos vidas infinitas.

—"Nemesis II". Presionando (F1), tras escribir la palabra. "METALION", recibiremos inmunidad, y si tecleamos "NEMESIS" pasaremos de nivel.

—"Head Over Heels": Introduciendo los siguientes pokes antes de cargar el juego, obtendremos notables ventajas.

POKE &HD735,0 POKE &HBC86,0 POKE &H99CB,0



OSCAR CIVIO COBO (BARCELONA) PENGUIN ADVENTURE

Para ir de la pantalla 6 a la 9, Dist. 143-141.

De la 9 a la 12, Dist. 333-331 De la 15 a la 18, Dist. 80-78

En la 6, de 310 a 305, hay una tienda para comprar utensilios, y 10 o 5 Kms. más adelante verás un Papá Noël.

En la 12, Dist. 181, encontrarás otro Papá Noël.

Podrás entrar en una tienda por la pantalla 9 a la derecha; Dist. 250 a 340.

RAMON FERNANDEZ VERA (MURCIA) DRAGON SLAYER VI (THE LEGEND OF HEROES)



Para pasar la puerta que nos impide el acceso a las cámaras reales del segundo reino, deberemos despojarnos de todas nuestras armas. Luego, entraremos, subiremos las escaleras, nos dirijiremos a la sala del trono y nos enfrentaremos a un enemigo de energá muy elevada.

Es imprescindible hechizarlo con el conjuro que nos da otro personaje en la lápida de la torre. Una vez hatamos acabado con el monstruo, se volverá a escapar, pero habremos liberado otro reino.

A partir de ahí, nos encaminaremos hacia el barco de la misma ciudad, y reiniciaremos el proceso con uno de ellos.

TABLON DE ANUNCIOS

Esta sección es de nuestros lectores. Todos ellos tienen derecho a dos inserciones normales y sin clasificar totalmente gratuitas. Las características de estos no permiten la inclusión de los mismos con fines de lucro.

Los anuncios que quieran ser clasificados como módulos deberán enviar el texto a publicar con sus características pertinentes, adjuntando en el sobre talón nominativo al portador barrado por un importe de 1.000 ptas. para una sola inserción, indicando esta modalidad en el sobre

VENDO ordenador Sony HB-F9S, 128 K MSX2 + cassette Sony bitcorder SDC-600S + cartuchos (Treasure os USAS y KONTRA) + 200 juegos (30 originales) + joystick + revistas MSX, todo en perfecto estado por solo 55.000 ptas. Telf. (93) 448 03 17. Llamar por las tardes, preguntar por Iván.

COMPRARIA cartuchos IDEA-BASE con instrucciones, o bien fotocopias de las mismas, por no encontrarlo en el mercado. También me interesaría el programa DECODIFICADOR DE RTTY PARA MSX publicado por Elektor por no estar ya comercializado. Escribidme al Apdo. 260 de Ferrol (15480). Moncho.

PYRAMID SOFT CORP. LTD es más que un club, tenemos todo tipo de juegos, aplicaciones, contactos, hardware, influencias... por sólo 25 ptas, no os arrepentiréis. Si estás aburrido del MSX, ponte en contacto con nosotros y te comprarás un MSX más potente. Estamos buscando gente interesada en colaborar con nostros para salvar el MSX. También buscamos un monitor en color compatible con el Sony HB F700S. Razón: Pyramid soft, Florenci Vives 2, 8-1, 43002 Tarragona. Telf. (977) 22-66-38.

VENDO ordenador MSX HB-20P, con cassette, más de 100 juegos y tres cartuchos (Elevator Action, Qbert y Flight Simulator) por 20.000 ptas. También vendo unidad de disco 3,5" de doble cara con sistema operativo y CP/M, más tres discos con juegos, por falta de uso, por 38.000 ptas. También vendo todo junto por 55.000 ptas. Vendo revistas MSX CLUB a 200 ptas. cada una y Micromanía a 100 cada una. Llamar al (96) 384 82 39 y preguntar por Alejandro.

*BUSCO el juego The Hunt for Red October, que apareció hace tiempo para MSX, así como "Operation Wolf" (solo en disco). También busco las instrucciones de Final Countdown (o al menos una explicación de como jugar) y las de Synthesaurus II. Lo que tengáis, lo compro o lo cambio. Fco. Fernández Rivero. Apdo. 1137. 29080 Málaga.

¡SUPER OFERTA! Vendo juegos MSX originales como Out Run, Chase H.Q., Continental Circus, Viaje al Centro de la Tierra, etc. al precio excepcional de 16.000 ptas. Llamar a Josep a partir de las 9 de la noche. Telf (93) 555 45 16. Alella (Barcelona).

COMPRO MSX2 o MSX2+ con unidad de disco incorporada o no. Con programas y juegos para MSX2 y otros accesorios. Interesados escribir a llu Bueno López. C/Goya 79, 1-C. Sabadell (BARCELONA).

•VENDO MSX1 Phillips VG-8020, con cables, manuales, cassette especial de lectura y más de 100 programas, o cambio por unidad de disco en buen estado. Telf. (976) 2507 84. José Ramón Mayon. C/Tenerife - 6, 50007 Zarago-

CAMBIO los siguientes juegos originales: Double Dragon, Pacmania, Legend, Meganova, Yie ar Kung Fu (cartucho), Jack the Nipper, Duck Out, Tiburón y Fernando Martín Basket Master, por los también originales: Livinstone II, Double Dragon II, Altered Beast, Athletic Land, Autocrash, Tetris, Toobin, Humphrey, Penguin Adventure y Knightmare 1, 2 6 3. También me interesan otros originales. Llamar al (93) 593 62 74. Preguntar por Daniel Pérez.

BUSCO los siguientes cartuchos originales para MSX1: Parodius, King Kong 2 (Konami), Hydlide1 y Laydock (T&E Soft). También compro los siguientes libros: Le livre de MSX" (de Daniel Martin, publicado en Francia por PSI) y "Código Máquina (280)" (de Data Becker) o "La programación del microprocesador Z80" (2 tomos, Ed. Marcombo). Llamar o escribir a Javier Miranda Martínez. C/Cartagena, 70, piso 1-C28028 Madrid. Telf. (91) 256 83 78.

CAMBIO el siguiente conjunto por unidad de discos de 3,5" para un HB-F9S: consola SEGA con juego ALEX KIDD, 2 joysticks, nueva, sin uso (tocada en sorteo) y con embalaje original; 2 cartuchos MSX (Rastan Saga y Salamander) y 20 juegos en cinta (por supuesto, originales): La Espada Sagrada, Arkanoid, Mad Mix Game, Mortadelo y Filemón II, Dustin... Llámame al (958_12 77 42, Agustín, Granada capital.

VENDÓ ordenador MSX2 Sony HB-F9S con cartucho Vampire Killer, por cambio a un MSX2+. por 25.000 ptas. negociables. Llamar mañanas al teléfono (93) 397 77 94.

VENDO ordenador MSX2, Sony HB-F700S con unidad de disco incorporada, monitor de fósforo verde, ratón y anuales. Precio interesante. Llamar al (94) 433 81 01.

VENDO calculadora científica CASIO FX-750P programable en basic, de 8 K de memoria ampliable a 16 K en cada Slot de memorla, (ideal para estudiantes de Ciencias en la Universidad) seminueva con libro de programación intacto. Precio de risa: 15.000 ptas. Interesados llamar sábados por la mañana al (93) 593 53 45. Preguntad por Luis. Zona del Vallés.

VENDO cartucho Knightmare III (Shalom), sin estrenar, por 5.000 ptas. Llamar a Vicente Espada. Telf. (93) 593 53 45. Mollet.

VENDO ordenador MSX F-200 Goldstar por 20.000 ptas., a quen me lo compre le regalaré un joystick, más de 30 juegos, cartucho Fantasm Soldier, más de 4 revistas (MSX CLUB, M1CROMANIAMEGAOCIO, AMIGA WORLD) libros de manuales (originales y traducidos), libro de MSX basic y cables, o también lo cambio por ordenador de 16 bits. Reembolso. C/Mendilauata 17, bajo B. Zarauz 28800 Guipúzcoa.

SE VENDE ordenador HBK-30 (controlador unidad diskettes) por 7.000 ptas. INterface HBI-232 (RS232X de Sony) por 8.000 ptas. Modem de a norma V-23 con software para redes Ibertex (para PC con slots de 8 bits) por 10.000 ptas.

También vendo cnatidad de cartuchos, tanto de juegos como de utilidades. Todos los precios son muy negociables. Interesados llamar al teléfono de Barcelona (93) 439 44 48 de 18.00 a 19.00 laborables o dejar encargo en el contestador automático. Me llamo Jason Eames. Dirección: Casanova, 155 1-1. 08036 Bama, A LA MAMA DE JASON. Sentimos no haber publicado el anuncio de su hijo en otros números, pero la verdad que nunca recibimos el texto con anterioridad a su atento fax. VENDO los siguientes originales importados, recientemente aparecidos en Japón: Barunba (Namco), Fray-Xak Epilogue (Micro Cabin), Emerald Dragon (Glodia), Palamedes (Hot/B), Columns (Telenet). Todos ellos paraMSX2/MSX2+, Precio: 6.500 ptas. c/u. Francisco Jesús Martos. C/ Héctor Villalobos, 5 5º A 29014 (Málaga). Telf. (952) 25-94-70. CP2.

TROCO dicas, pokes, informações, programas, etc. para MSX1, MSX2, MSX2+ e, futuramente, de MSX Turbo R. Eu gostaría tambén de recibir mais informações a respeito do MSX Turbo R. Escrever para: Edison Antonio Pires de Moreas. Rua Emílio Andrelli, 163-Leme (SP)-CEP 13610-Brasil. CP2.

VENDO lote de más de 25 revistas MSX además de varias encuadernaciones con 5 cada una. Todo ello por 4.000 ptas. Además, lote de 10 juegos originales entre los que se encuentra París-Dakar y Cobras Arc; cartucho Green Beret, y curso MSX basic por vídeo, todo por 7.000 ptas. César Didi Ferrer Algueta, Sabiñánigo (Huesca). CP2.

VENDO ordenador SVI-Spectravideo 728, 64K RAM. Incluyo: manual de instrucciones (MSX BASIC), cassette con cable conector del ordenador, juegos MSX (Arkanoid, Mutan Zone, Rock & Roller...), 21 revistas (MSX Extra, MSX club) y joystick. Todo al precio de 20.000 ptas. antonio Bermúdez. Telf. (981) 32-80-49. Llamar de lunes a jueves a partir de las 8:30. CP2. CONTACTO con algún chico/a para intercambiar revistas, ma-

pas, pokes, cargadores, trucos, programas y un largo etc... para MSX y PC. Interesados escribir a: Juan de Gardezábal, 3, 4-B Bilbao (Vizcaya).CP2.

VENDO monitor Commodore 1084-Stereo, 14 pulgadas, color. Comprado en Mayo 1990, en perfecto estado, por cambió. 45.000 ptas. Vendo también ordenador Sony Hit-Bit 55 P. Cassette Sony Bit-corder SDC-600S. Ampliación memona Sony de 16 Kb. 2 juegos Sony en cartucho y varios en cintas. 30.000 ptas. negociables. Llamaral Telf. (982) 55-06-57 o escribir: Francisco Criado Sánchez. C/ As Granxas, 75-3 lzqda. 27861 Vivero (Lugo) CP2.

ME INTERESARIA conseguir sistema operativo MSX-DOS versión 2.10 as como también editor de textos WORDSTAR para MSX2 en una versión superior a la 3.0 y que ace pte la tecla "ñ", así como las tildes y caracteres gráficos. Puedo intercambiar por otros programas de gestión. Julio Guerrero. Telf. (96) 224-31-29. A partir de las 21 h. en adelante. CP2.

VENDO los siguientes cartuchos: Nemesis 2 (3000), Salamander (2500), Maze of Galious (2500), King's Valley II (4000). O los cambio por FM Pac o P1 Spirit o Parodius. Telf. (93) 652-30-84. Preguntar por Juan Antonio. C/ Baixada Tarres, 10, 1º 2ª Sant Boi (Barcelona). CP.08830. CP2.

COMPRO ordenador MSX2, a ser posible uno de los siguientes modelos: Phillips NMS*8245 o cualquier otro con unidad de 720 Kb. o Phillip NMS*8250 doble densidad y doble cara. Pagaría hasta 45.000 ptas. Me interesana el buen estado del mismo... interesados escribid lo antes posible a: José Ramón Manzano. C/Part. Illetas, 8 3º 3ª Ibiza 07800 (Baleares). CP2.

VENDO Sony FD700D MSX2, 256 K RAM, 128 VRAM, 2DD. Con impresora + monitor + cartucho MIDI (music module + creator) + ratón+ muchos programas + guitarra eléctrica + libros + revistas. José Luís García Muñoz. C/ José Garrido, 14, 3A Telf. 472-53-82, 28019 (Madrid), CP2. VENDO monitor fósforo verde DYNADATA DM120MR, con toma para audiovídeo, alta definición. Admite sin problemas tanto sistema europeo PAL (50 He) to no japones NOU (50112), lo que lo convierte en idóneo para MSX de cualquier generación. Muy barato. Llámame y hablaremos. Tel. (948) 85-02-51. CP2.

VENDO monitor color 14", Commodore 1084 stereo vídeo compuesto, ttl digital, ttl analógico. Poco uso 45.000 ptas. Mi dirección es: Juan Luis Vicente Vicente. Telf. (923) 23-52-93. Salamanca. CP2.

VENDO ordenador HB20R (Sony), con 80 K RAM y 32 K ROM con todos sus accesorios, cables, etc. Con él regalaría varias revistas del sistema con juegos en cinta y el cartucho R-Type, todo ello por 20.000 ptas. negociables. Llamar a José Luis Doneto Otero C/ Oleoducto, 19, 3 Izq. C.P. 13009 La Coniña. telf. (971) 10-02-06. CP2.

VENDO unidad de disco HBD-30 W y el cable interface HBK 30 de conexión con su correspondiente manual de instrucciones, más dos diskettes de 3.5" y doble cara. Precio alrededor de las 40.000 ptas. Rafael Cobaleda Romero. Avenida de Llanes, 2 7B, Sevilla. Telf. (95) 443-14-91.

VENDO ordenador MSX Sanyo MPC-200, por 25.000 ptas., regalo 50 juegos y 1 cartucho, los juegos son originales y también vendo un cassette Tecsonic por 2.000 ptas., los interesados pueden llamar a partir de las 20 horas al telef. 83-08-79 y preguntar por Jesús o escribir a C/Fco. Flores, 2 Edif. Flores 1C 2 Esc. 30100 Espinardo (Murcia), CP2.

CONTACTO con usuarios de MSX1 y MSX2 para intercambio de programas y juegoas en cinta y disco, información, trucos, pokes, etc... interesados escribir a Vicente López Campo. C/ Virgen de las Nieves, 8 C.P. 12530 Burriana (Castellón). CP1.

COMPRO cualquier cartucho de Konami que posea sonido SCC. Enviar ofertas a José Enrique. Aptdo. de Correos, 4325. C.P. 30080 Murcia. Telf. (968) 26-68-81. CP2.

VENDO juegos originales de MSX en cassette, a 1000 ptas. cada uno. Llamar fines de semana al tel. (93) 562-13-34. Preguntar por Carlo Montalva. CP2.

VENDO ordenador phillips VG-8235+monitor fósforo verde+impresora Phillips NMS 1431+100 de los mejores programas de utilidades y juegos + 45 revistas del sistema + 3 libros MSX, todo por 75.000 ptas. Interesados llamar al (993) 147.05 to de 7 a 9 de la tarde, preguntar por Antonio. CP2.

Especial para nuevos
usuarios.
Para que ningún
lector quede al
margen te
proponemos esta
sección.
Participa con tu
pequeño programa de
gráficos, sonido,
juego o truco.

PUNTOS

- Los programas se remitirán grabados en cassettes debidamente protegidas, bien con papel de plata u otros medios.
- 2º No se admiten programas plagiados o editados por otras publicaciones.
- 3º Las mejoras a los programas se considerarán una aportación al mismo, con el mismo derecho a publicación.
- 4º MSX CLUB se reserva el derecho de abonar premios en metálico o su equivalente en software, aunque como defecto se tomarán como aportaciones a la revista.
- 5° Los programas remitidos no se devolverán, salvo raras excepciones.
- 6º Al no tratarse de un concurso se especifica que éste no tiene nada que ver con el actual concurso de programas.
- 7º El Departamento de Programación hará una selección de los mini-programas a publicar.

Z

LISTADOS

F3D. BAS

o es mi intención ahora el describir el algoritmo utilizado, debido a su extensión, pero para los curiosos y/o expertos en el tema diré que se tratra de la perspectiva axonométrica ortogonal. Una vez se ha proyectado el punto en cuestión, se comprueba si se trata de un punto visto u oculto, y en el primero de los casos se representa.

El primer paso, como es lógico, será introducir la función a representar. Esto lo haremos antes de correr el programa, y sobre la línea 140, que está marcada para su fácil localización. Por ejemplo:

 $Z = -(x^2 + y^2)$

en la línea 140 escribiremos: $140 DEFFNZ(X,Y) = -(X^2+Y^2)$

Una vez introducida la función, ejecutaremos el programa. Lo primero que se nos pedirá serán dos ángulos: alfa y beta. Para comprender su significado es importante fijarse en la figura 1. Como puede verse, se trata de los ángulos que forman los ejes X e Y del espacio tridimensional con el eje X del plano del papel. En función de los valores de estos ángulos, giraremos la figura a derecha o a izquierda. También podremos subir o bajar nuestro punto de visión, pero lo mejor que podéis hacer, para no complicar demasia do las cosas, es experimentar con ellos.

Los valores de estos ángulos están comprendidos entre -90 y 90 grados. Dos buenos consejos para su elección son: que no sean ni demasiado grandes (cerca de 90 o-90) ni demasiado pequeños (cerca de 0), y de un mismo orden de magnitud. Siguiendo nuestro ejemplo, podemos elegir 40 y 20 grados respectivamente.

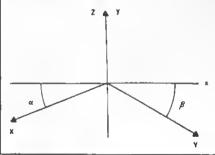
El siguiente y último paso será introducirun rango aproximado de las variables X e Y en el que se quiera la representación de la función. Es decir, daremos un valor mínimo y otro máximo de X y de Y. Es aconsejable que no se intente representar grandes zonas, y nos limitemos al área más significativa de la función. Para nuestro ejemplo, representaremos la figura entre los valores: -2 < X < 2 y -2 < Y < 2.

A partir de este instante, el programa se encarga de toda la elaboración del dibujo. El mismo proporciona las dimensiones de este para que quepan en pantalla, por lo que la figura final no será una imagen correcta de la función, pero sí una buena aproximación.

El tiempo empleado en la realización de la figura depende ámpliamente de la función a representar. Ese será del orden de 1 minutopara funciones sencillas y de varios (hasta 364) para funciones más complejas que contengan, por ejemplo, funciones trigonométricas.

Los poseedores de un MSX-2 con una capacidad gráfica mayor, pueden intentar modificar la variable IR que aparece en la línea 310 del programa. Esta es proporcional al tupido de la malla con la que se elabora la figura. Si cambian el modo de pantalla (línea 510) a otra de mayor resolución pueden aumentar este valor. La representación final ganará en calidad, pero el tiempo requendo aumentará considerablemente.

Figura 1 2 A Y



de funciones en tres dimensiones en el plano del papel (sistema bidimensional). Al mismo tiempo, tenéis que modificar

El objetivo de este programa es la representación gráfica

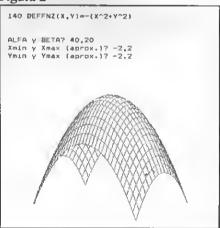
la línea 440 del programa, donde se define la resolución (IA) y vertical (IO) del modo gráfico en uso.

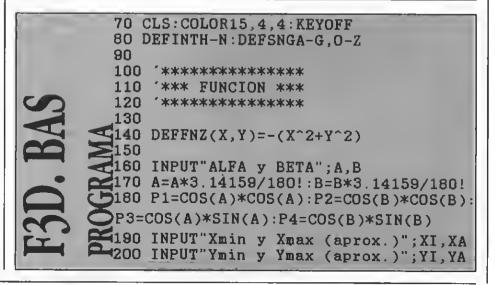
Si queréis hacer un volcado de la figura en la impresora, o almacenarla en un fichero, sólo tenéis que añadir antes de la línea 640 la llamada a la rutina correspon-

Finalmente, os doyuna pequeña lista de funciones para que empecéis a trabajar y experimentéis con este interesante pro-

 $Z=x^2-v^2$ $Z = EXP(-x^2-y^2) = EXP(-x^2-(y-2)^2)$ $Z = SIN(x^2+y^2)/(x^2+y^2)$

Figura 2





```
210 A=(YA-YI)*P2:B=(XA-XI)*P1
220 IFA=BTHENC=1:GOTO270
230 IFA>BTHENC=A/B:IFC-INT(C)>.5THENA=B*INT(C+.5)ELSEB=A/INT(C+.5)
240 IFB>ATHENC=B/A:IFC-INT(C)>.5THENB=A*INT(C+.5)ELSEA=B/INT(C+.5)
250 XA = (XA + XI + B/P1)/2 : XI = (XA - (B/P1))
260 YA = (YA + YI + A/P2)/2 : YI = (YA - (A/P2))
270 XI=XI*1.001:YI=YI*1.001
280
290 '*** DEF. VAR. IR ***
300
310 IR=48:C=INT(C+1.5):IR=INT(IR/C+.5)*C
320 CX=-(A+B)/(IR*P1):CY=-(A+B)/(IR*P2)
330 NX=INT((XI-XA)/CX+.5):NY=IR-NX
340 DIMO(NX,NY),HL(1,IR),LA(IR),ML(NY),MH(NY)
350 OA=FNZ(XA;YA)-Y*P4-X*P3:OI=OA
360 I=0:FORX=XATOXISTEPCX
370 J=0:FORY=YATOYISTEPCY
380 O(I,J)=FNZ(X,Y)-Y*P4-X*P3
390 IFO(I,J)>OATHENOA=O(I,J)ELSEIFO(I,J)<OITHENOI=O(I,J)
400 J=J+1:NEXT:I=I+1:NEXT
410
420 '*** DEF. VAR. SCREEN 2 ***
430
440 IO=191: IA=255
450 HA=INT(IO/IR+.5):PO=IO/(OA-OI)
460 LA(0)=(IA-IO)/2:FORI=1TOIR:LA(I)=LA(I-1)+HA:NEXT
47.0 FORI=OTONX:FORJ=OTONY:O(I,J)=INT((OA-O(I,J))*PO+.5):NEXT:NEXT
480
490 *** MODO GRAFICO ***
500 '
510 SCREEN2
520 ML(0)=-1:MH(0)=-1:HL(1,NY)=O(0,0):HL(0,NY)=O(0,0):FORJ=1TONY:K=NY-J:HL(1,K)=
O(0,J):HL(0,K)=O(0,J):HL(J)=-1:HH(J)=-1:LINE(LA(K+1),O(0,J-1))-(LA(K),O(0,J)):NE
XT
530 FORI=1TONX: K=NY+I:HL(1,K)=O(I,0):HL(0,K)=O(I,0):LINE(LA(K-1),O(I-1,0))-(LA(K-1),O(I-1,0))
),O(I,O)):NEXT
540 FORI=1TONX:FORJ=1TONY:K=NY+I-J
550 H=O(I,J)>=HL(1,K):L=O(I,J)<=HL(0,K)
560 IF(H AND MH(J))OR(L AND ML(J))THENLINE(LA(K),O(I,J))-(LA(K-1),O(I-1,J))ELSEI
F(H OR L OR MH(J) OR ML(J))THENGOSUB660
570 IFMH(J) OR ML(J)THENHL(-MH(J),K-1)=O(I-1,J)
580 IF(H AND MH(J-1))OR(L AND ML(J-1))THENLINE(LA(K),O(I,J))-(LA(K+1),O(I,J-1))E
LSEIF(H OR L OR MH(J-1) OR ML(J-1))THENGOSUB700
590 MH(J)=H:ML(J)=L
600 NEXT:NEXT
610
    **** FIN PROGRAMA ***
620
630
640 GOTO640
650
880 A1=HL(-H-MH(J),K)-HL(-H-MH(J),K-1):A2=O(I,J)-O(I-1,J)
670 A1=A1/HA:A2=A2/HA:B1=HL(-H-MH(J),K)-A1*LA(K):B2=O(I,J)-A2*LA(K)
580 LINE(LA(K+MH(J)+ML(J)),O(I+MH(J)+ML(J),J))-(INT((B1-B2)/(A2-A1)+.5),INT((B1*
A2-B2*A1)/(A2-A1)+.5)
690 RETURN
700 A1=HL(-H-MH(J-1),K+1)-HL(-H-MH(J-1),K):A2=O(I,J-1)-O(I,J)
710 A1=A1/HA: A2=A2/HA: B1=HL(-H-MH(J-1), K)-A1*LA(K): B2=O(I,J)-A2*LA(K)
720 LINE(LA(K-MH(J-1)-ML(J-1)),O(I,J+MH(J-1)+ML(J-1)))-(INT((B1-B2)/(A2-A1)+.5),
INT((B1*A2-B2*A1)/(A2-A1)+.5))
730 RETURN
```

(1) THE LIGHT **CORRIDOR**

INFOGRAMES Distribuidor: ERRE Formato: cassette

ara la mayoría de vosotros, el nombre de Infogrames significa software francés. Y la verdad es que dicha compañía ha conseguido esta ima gen a fuerza de programar éxito tras éxito, y de crear jue gos destacables incluso para nuestro sistema. Recordemos, por ejemplo, a "Hostages", sorprendente por su desarrollo y por sus gráficos.

En él, debiamos desmantelar un grupo terrorista y rescarar a los rehenes de un gigantesco edificio. Muchas de las características de este juego han sido transferidas a "The Light Corridor" por lo que a las altas cotas de calidad se refiere.

A pesar de tratarse de una conversión casi directa de Spectrum, el programa no deja nada que desear. De hecho, puede encuadrarse dentro de ese reducido círculo de programas que pueden generar un verdadero culto entre los aficionados, cosa que ha sucedido ya en Francia.

¿Qué motiva tanta admiración?. Principalmente un planteamiento muy simplista, parecido por ello al de otro de los grandes mitos de la programación. "Tetris". Pero no tenemos que amontonar piezas ni operar con piezas geométricas sin más, sino atravesar un

INDICE BIT-BIT

- (1) THE LIGHT **CORRIDOR** —INFOGRAMES
- (2) STARBOWLS
 - —ZIGURAT—
- (3) MEGAPHOENIX
 - -DINAMIC-
- (4) PRINCE OF PERSIA -BRODERBOUND-

complejo laberinto repleto de peligro-

sas trampas.

Sí; no existe un complejo argumento, ni un objetivo realmente claro. Debemos atravesar un túnel, el corredor de luz al que hace mención el título, manejando una esfera mediante constantes rebotes contra el suelo y la raqueta que movemos mediante el teclado. Aquéllos que conozcan software para otras máquinas de 8 bits, recordarán un enigmático programa llamado "Impossaball", el cual constituye un precedente bastante significativo de la nueva producción de Infogrames.

De buenas a primeras, lo que más sorprende de "The Light Corridor" es su exquisita concepción gráfica. Cabe destacar que se trata de un juego muy complejo en su estructura interna, como corresponde a la cantidad de variaciones que pueden darse en el transcurso de una partida. Por ello, en la mayoría de las beasloties, los programadores suelen sacrificar la categoría estética de sus obras, pero los del juego que nos ocupa la han cuidado muchísimo.

Haciendo uso, únicamente, de formas geométricas, se ha conseguido dotar

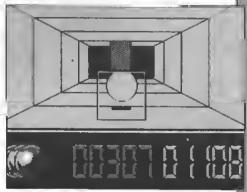
a "The Light Corridor" de la inquietante atmósfera de "Tron" sin olvidar por ello la velocidad necesaria en un arcade, la cual ha sido preservada a pesar del uso contínuo de scroll.

El diseñador del juego, en este caso la persona más importante de cuantas han formado parte del equipo de programación, es Vincent Pouneux. Se trata de alguien totalmente desconocido, que yo sepa jamás habia participado antenormente en la confección de un juego. lo que resulta doblemente interesante.

De Pourieux proviene la ecléctica dispósición de los elementos en pantalla y la gran variedad de diseños gráficos. distintos para cada nivel a pesar de estar basados todos ellos en la misma premisa conceptual, así como la particular exigencia de que la banda sonora tenga tanta importancia como el juego en sî.

Precisamente, el aspecto sonoro ha sido programado con gran cariño y su conversión al MSX ha sido de lo más afortunada. La melodía principal, que acompaña a los títulos de crédito de la presentación del programa, realmente exquisitos, se ase meja a la de los juegos japoneses; por otra parte, durante la partida, concretamente en el momento en que perdemos una vida, puede escucharse incluso una voz digitalizada con suma claridad.

Todos estos ingrdientes son lo suficientemente atrayentes como para reflexionar momentáneamente en lo que significa el debut de Pourieux, un creativo que parece predestinado al éxito internacional, pero cuya personalidad es similar a la de otros dos diseñadores que ocuparon las páginas de las revistas especializadas en los albores de la informática de videojuegos. Estas dos personas son Peter Cook





y Raffaelle Cecco.

Cook surgió de la nada y su primer programa fue editado por una compañía en aquél tiempo (1984) muy poderosa; CRL. Con ello podemos establecerya un paralelismo con Pourieux, pues la condición actual de Infogrames es similar a la de CRL en su día. "Tau Ceti", que así fue bautizado el primer juego de Cook, presentó elementos igualmente novedosos. Se trataba de la simulación de un sistema galáctico entero, jalonado de guerras y rencillas internas, que daban a la atmósfera del programa unos tintes de amargura aún nunca superados.

La perspectiva gráfica escogida en esa ocasión fue igualmente tridimensional y subjetiva, al igual que en "The Light Corridor", y los objetos representados también futuristas e intensificados mediante dramáticos sombreados.

La carrera comercial de "Tau Ceti" fue tan deslumbrante (imaginaros; fue distribuido mundialmente), que rápidamente se encomendó a Cook realizar una secuela, que recibió el nombre de "Academy". Se utilizó por vez primera el nombre del creador del programa como elemento publicitario para el llanzamiento del juego, se hicieron todo tipo de preparativos, una intensa campaña de promoción... pero el resultado fue muy distinto al anterior. El programa fue el que "Academy", en realidad, ofrecía poco más que una versión de "Tau Ceti", con elementos muy similares. y tan sólo unas ligeras modificaciones argumentales. Los críticos arremetieron contra el que había sido su principal valuarte, y la reacción del público fue, naturalmente, más fría.

Así pues, y de forma totalmente impensable, a Cook le costó un par de años convencer a los directivos de CRL para que le permitieran editar un nuevo programa, que pasó también muy desapercibido, pero que tenía aspectos de mucho interés.

"Room 10", que así se llamó el juego, era la simulación de un deporte futurista, una especie de squash en el que los participantes de la competición son robots de precisión y en el que la pelota, por sus tremendas dimensiones, ocupa gran parte de la cancha. Pero Cook cayó en desgracia otra vez, los compradores se inclinaron por otra propuesta y los críticos respondieron con una insólita frialdad a un juego que, de hecho, parecía tenerlo todo a su favor.

Y desde entonces, nada más se ha sabido de Cook. Rumores sobre una supuesta reapanción han sido divulgados constantemente, pero el diseñador parece haberse cansado del ambiente informático. ¿Ocurrirá lo mismo con Pourieux?

Raffelle Cecco, por su parte, pasó por una similar evolución, aunque sigue editando juegos a intervalos de seis o catorce meses. Cecco no era más que uno de los muchos programadores de plantilla de Hewson Consultants, otra firma que tuvo muchísima importancia pero casi desarticulada en la actualidad. Pero empezó a ganar protagonismo con un juego llamado "Equinox", cuyas sofisticadas técnicas gráficas pillaron desprevenidos a público y crítica. El éxito fue fulminante e inmediato; incluso los periódicos británicos se hicieron eco de la hazaña lograda por el programador.

Pero Cecco, con los ojos de toda la industria puestos sobre él, optó por unas líneas menos comerciales en sus posteriores producciones, consiguiendo de esta forma una calidad fuera de toda discusión... a costa del progresivo olvido por parte del gran público.

Hoy en día, Cecco se limita a desarrollar juegos dentro de su línea habitual. yexplotarideas ya utilizadas en infinidad de secuelas de lo que fueron sus grandes

Me planteo de nuevo la pregunta. ¿Ocurrirá lo mismo con Pouneux? Es muy dificil saberlo con exactitud, puesto que "The Light Corridor" es, efectivamente, una obra fresca y claramente joven; aunque posee también una seriedad formal que hace pensar en la obra madura de un programador con muchos años de trabajo a sus espaldas.

De todas formas, la discreta campa-

ña de publicidad realizada en nuestro país (aunque parezca increíble, me enteré de su existencia al verlo en los escaparates de las tiendas; Erbe no hizo público en la, como se ha dicho ya, limitadísima campaña de promoción, que fuera a estar disponible para MSX), puede ocultar a los ojos del gran público la existencia de una joya como esta.

THE LIGHT CORRIDOR

PRIMERA IMPRESION: Un juego de Infogrames no puede ser malo. SEGUNDA IMPRESION: Y no lo es.

TERCERA IMPRESION: De hecho. "The Light Corridor" es excelente.

(2) STARBOWLS

ZIGURAT Distribuidor: ERBE Formato: cassette

tarbowls" supone la reapanción en el mercado informático de un equipo de programación de los que podríamos llamar clásicos: Diabolics. Aunque su nombre pueda no resultaros muy familiar, lo cierto es que ha estado detrás de un juego que obtuvo un gran éxito hace varios años, "Nuclear Bowls". Y no solo eso, de algunos de los programadores que formaron parte de Diabolics en sus inicios, surgió luego Topo Soft. Así que imaginaros la de implicaciones que tienen estos programadores con la historia del software español.

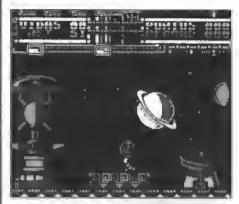
"Nuclear Bowls" fue un juego, en su tiempo, atractivo. Se fraguó como la consecuencia lógica de un periodo en el que los programas de mayor repercusión eran videoaventuras como "Abu Simbel Profanation", el mítico progra-

ma de Dinamic.

Así las cosas, "Nuclear Bowls" fue el elegido para inaugurar el nuevo sello de Made in Spain, Zigurat, en el que emprendieron una actividad distribuique fue abandonada posteriormente, recayendo en Erbe. Las ventas de este primer juego, que fue lanzado junto a un mucho más elaborado "El Misterio del Nilo", más que satisfactorias, parecían abrir un despejado camino para Diabolics.

Ahora bien, la verdad es que nunca más se supo de este equipo de programación hasta que, recientemente, aparecieron un par de juegos desarrollados específicamente para 16 bits bajo su logotipo. Desconozco los motivos que llevaron a los varios años de inactividad por los que pasaron los programadores, pero es de suponer que no fueron precisamente agradables.

Tras la discreta carrera comercial de estos dos productos, la aparición de una secuela de su único éxito es más que comprensible.



Lo curioso es que, ya desde un principio, Zigurat no ha cuidado excesivamente el lanzamiento de "Star Bowls", que ha acabado siendo englobado en el de otros dos; el correcto "Autocrash" y el simpático "Smaily", de tal forma, que el juego de Diabolics acaba por convertirse en la oferta menos atractiva de las tres.

No es de extrañar, de todas formas, el que los miembros de Zigurat no hayan concebido a "Star Bowls" como un producto estrella a pesar del éxito de su predecesor, puesto que se trata de poco más que de la repetición, más bien desafortunada, de los mismos planteamientos de base.

Incluso el objetivo final es el mismo; desactivar el reactor principal de una central nuclear, aunque en esta ocasión no se encuentra en nuestro planeta, sino en una perdida base galáctica.

Por lo tanto, la estructura laberíntica es casi idéntica y los guiños a la primera parte, constantes. Los extraños reactores rojos han sido trasladados a esta secuela íntegramente, así como los absurdos tubos transportadores de utilidad casi nula.

Nuestro astronauta, cuya forma ha cambiado notablemente respecto a la primera parte, deberá recolectar objetos; algunos de ellos le permitirán abrir secciones de varias pantallas de longitud, otros son elementos imprescindibles para llevar la misión a buen término. Pero no todos están a la vista, muchos de ellos han sido situados detrás de otros objetos, aunque eso tampoco complica excesivamente el desarrollo de la acción.

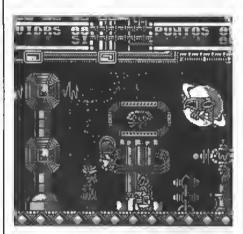
"Starbowls" tiene a su favor la nostalgia de los usuarios por las videoaventuras, hoy en día casi olvidadas por las productoras. La verdad es que pocas veces he sentido tanta simpatía, a priori, por un programa que, una vez cargado, no es más que un refrito de viejos esquemas programado a la antigua usanza.

Lo increíble es que el juego es relativamente entretenido, las trampas no son excesivamente díficiles de superar, y todo ello contribuye a convertir al programa en un pasatiempo agradable.

"Star Bowls" no está mal realizado, todo lo contrario. La velocidad que se le ha imprimido no está del todo mal; se nota que se han empleado muchas horas en la confección del programa... pero uno no puede evitar esbozar más de una sonrisa sarcástica ante los gráficos

Están formados por elementos totalmente faltos de encanto estético, en muchas ocasiones simples repeticiones de los decorados de la primera parte, aunque el color está bastante bien aplicado.

En definitiva, Diabolics ha demostrado que posee unos envidiables



conocimientos de programación... aunque necesitan urgentemente un buen creativo.

De lo contrario, puede que nunca vuelvan a obtener un éxito como el del entrañable "Nuclear Bowls".

STARBOWLS

PRIMERA IMPRESION: Repetición de los mismos esquemas.

SEGUNDA IMPRESION: Le falta el encanto de la primera parte.

TERCERA IMPRESIÓN: A pesar de todo, está énvidiablemente bien programado.

(3) MEGAPHOENIX

DINAMIC
Distribuidor: DRO SOFT
Formato: cassette

o que son las cosas. Ni más ni menos que uno de los programas míticos de la historia de los videojuegos, "Phoenix", reaparece en los años 90 con una inusitada fuerza.

Los responsables de tal cosa son los programadores de Dinamic; en esta ocasión se han encargado de la confección del juego personalmente, olvidándose de los miembros del equipo Iron Byte, quienes últimamente habían realizado los lanzamientos de la firma madrileña.

Para aquellos que, como yo, hayan asistido al nacimiento, en su día, de la máquina de salón original, el programa es ya de por sí de interés.

Recordemos, pues, cual era la estructura de este vistoso arcade. Aunque parezca increíble, por aquello de que los mitos no han tenido ningún origen real, los "matamarcianos" nacieron y se hicieron con un lugar de importancia en el mercado informático gracias a "Phoenix". Y es que el juego fue uno de los primeros, junto a "Galaxians", "Moon Cresta", "Asteroids" y "Scramble", que se encargó de popularizar el género, hasta tal punto que los arcades espaciales fueron rápidamente identificados y comparados a partir de "Phoenix".

Así pues, la reaparición del juego, pero incluyendo en su código y su



aspecto visual los adelantos propios de los tiempos que estamos viviendo, es más que una buena noticia.

El "Phoenix" original no tenía complicados argumentos, con lo que en su sosías comparte esta característica. Pero a aprtir de ahí, únicamente ha sido conservado su espíritu y su concepción global de la jugabilidad.

¡NUEVOS JUEGOS PARA MSX!

No te pierdas las Ultimas Novedades de MANHATTAN TRANSFER S. A.



OBSSESION: El deporte del futuro. Intenta ganar a los dioses de la galaxia Alfa-Centauri en un peligroso partido en

el que todo vale.

GIÑEBRUS: La princesa Maikeen Bulena ha sido raptada por el Gran Emperador Espacial Shenkure. Plentor, el guerrero, es el único que puede rescatarla y tú el único que les puede ayudar. Busca la salida del Laberinto Aghkamare y enfréntate al poderoso Wakiro, el monstruo de las mazmorras de Shenkure.

WANTED "EL PRESIDENTE": Un golpe de estado ha sacudido los cimientos de la pequeña república de Motoka. El presidente derrocado, Kandoma, debe

escapar de palacio.

T. V. BUSSINESS: ¿Te imaginas ser el director de una cadena televisiva? Con este juego podrás confeccionar la programación, seleccionar a los presentadores de los informativos y tener datos sobre la aceptación de tu audiencia. Un programa tremendamente original, con gráficos de gran tamaño.

Nombre v apellidos		
l Población		
. CPTelf		
	,	
VERSIONES EN DISCO DE 3'5"		
- OBSESION	2.300 ptas.	4
— WANTED "EL PRESIDENTE"	2.300 ptas.	
— T. V. BUSSINESS	2,3000 ptas.	
I — GINEBRUS	2.300 ptas.	
Para ello adjunto talón a nombre de	e Manhatta transfer, S. A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas, por gastos de envío.	
Expedición de la mercancía mínim	o 15 días desde la recepción del talón.	
Es iMPORTANTE indicar en el sob	re MSX CLUB DE MAILING	
	Manhattan Transfer, S. A	
	Portolà, 10-12 bajos	

08023 Barcelona



Los recordados (a la par que discretamente odiados) pájaros del juego original, han sido trasladados a esta nueva producción, conservando su aspecto amenazador, así como su grado de peligrosidad.

Si algo se le podía reprochar a "Phoenix", eso era su absoluta carencia de encanto estético, un factor que, como suele ser habitual en los programas de Dinamic, ha sido cuidado notablemente en la nueva producción. Así, las naves enemigas aparecen exquisitamente definidas, plagadas de detalles y su eficacia es más que proverbial.

El movimiento es de una suavidad pocas veces igualada, ni siquiera por los cartuchos nipones, notándose, en general, un atento ojo clínico escrutando la confección del juego mientras estaba siendo programado; discutiendo cawda punto, analizando los pros y los contras de cada problema.

El juego está dividido en seis niveles, o lo que es lo mismo, seis oleadas de enemigos, que son repetidas sucesivamente con el consabido aumento de dificultad. Las dos primeras adoptan el aspecto del más tradicional "Galaxian"; es decir, los cazas enemigos se sitúan en la parte superior de la pantalla, mientras que la nave manejada por el jugador permanece en el extremo infenior.



Los alienígenas van atacando a nuestra nave, siempre en grupos que no superan los cuatro cazas. Nuestra única misión será acabar con ellos haciendo uso de un potente cañón laser, aunque podremos activar también una barrera protectora que nos vuelve inmunes a los ataques enemigos, a la vez que se revela como una mortífera barrera para los agresores.

Pero todo tiene sus inconvenientes, y el hacer uso de este escudo tendrá fatales consecuencias; nuestra nave permanecerá inmóvil mientras esté activado, y además, no podremos hacer uso de él con asiduidad, pues precisa de un cierto tiempo de recarga de energía para funcionar correctamente.

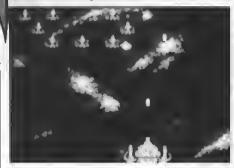
Las dos siguientes fases tienen como protagonistas a enemigos aún más peligrosos; los "killer eggs". Su característica es la de que cambian constantemente de dirección en su avance, con lo que nuestros disparos dificilmente pueden ser orientados cuando la pantalla se llena de estos seres. Por si fuera poco, cuando llegan a una altura determinada, eclosionan, surgiendo de su intenor los horribles pájaros a los que antes hacía referencia. Sólo son vulnerables si nuestros disparos llegan a tocar su parte central.

La quinta fase está presidida por la "Megaphoenix" del título, cuya boca constituye su único punto débil. Se trata de una siniestra ave metálica, la cual sobrevuela la pantalla lanzando enormes huevos que estallan y se dividen en dos partes al llegar a la altura de la nave que domina el usuano.

Cuando hayamos acabado con tan peligroso personaje, se nos concederá un nuevo tipo de arma, más sofisticada, que nos ayudará cuando vayamos avanzando en el juego; esta podrá ser un cañón laser lateral, o una munición más potente.

Finalmente, la última escena del ciclo nos enfrenta a la nave insignia de la rebelión intergaláctica, una impresionante estructura metálica bellamente diseñada, que ocupa gran parte de la pantalla. Para protegerla de nuestros ataques, unos veloces pájaros intentarán destruirnos, actuando como futuristas kamikazes.

La única forma de destruirla es disparando insistentemente al centro, justo en el lugar en que emerge la barrera de protección que salvaguarda a una grotesca cabeza, que será nuestro siguiente



objetivo.

De todas las actualizaciones que de los juegos que han originado la industria del videojuego han sido realizadas, "Megaphoenix" es, sin lugar a dudas, la más cuidada. Se nota el extremo cuidado de sus programadores, originado probablemente, además de por el carño hacia el juego original, por el ansia de conseguir un buen producto Dinamic, algo que hace tiempo que no hemos



tenido oportunidad de ver.

Y todos sabemos que los sofisticados arcades intergalácticos de Konami son mucho mejores, estructuralmente, que este "Megaphoenix", pero precisamente por su complejidad pueden resultar prohibitivos para un determinado tipo de público.

Comparar a este lanzamiento de Dinamic con, por ejemplo, la saga de "Nemesis", es algo que está fuera de lugar. Tenemos que juzgar cada juego en su entorno, y "Megaphoenix" no puede disponer de las ventajas técnicas que supone el disponer de un cartucho como soporte físico.

En cuanto el posible usuario/comprador sea capaz de sumir esta desventaja del software en cinta frente





al de cartucho, probablemente pueda empezar a disfrutar de propuestas atractivas, y "Megaphoenix" es una de ellas.

Tomando como referencia de nuevo a los programas japoneses, os expondré un claro ejemplo; la versión producida por Taito de "Galaxians", un juego de similares características a "Megaphoenix" y al que me he referido con antenoridad, era una perfecta réplica del arcade de salón, pero nada más. Por su parte, la producción de Dinamic es una cuidada reconstrucción de la máquina original, haciendo un provechoso uso de la experiencia adquirida por los programadores gracias a los años transcurridos.





Realmente es poco frecuente encontrar en el mercado videojuegos nacionales tan atractivos, y precisamente por eso debemos prestar una especialatencion a "Megaphoenix". Se lo merece, a pesar de no haber sido concebido especialmente para los ordenadores del norma japonesa.

MEGAPHOENIX

PRIMERA IMPRESION: Recuperación de un clásico.

SEGUNDA IMPRESION: ¿Le hará justicia?

TERCERA IMPRESION: Pues sí, es absolutamente im-pres-cin-di-ble.

(4) PRINCE OF PERSIA

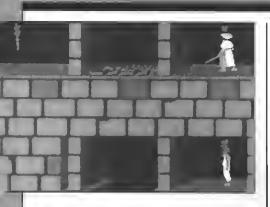
BRODERBOUND Distribuidor: DRO SOFT Formato: eassette a apanición de "Prince of Persia" para MSX es una de las mayores sorpresas del año. Se trata de un programa que en sus versiones de 16 bits ha copado la atención de crítica y público, habien do sido comercializado únicamente para Amstrad dentro de la gama de 8 bits.

Por ello, y sabiendo que no se trata de una conversión directa de Spectrum, el programa es algo único y dificilmente irrepetible, teniendo en cuenta la situación del mercado español.

Pero vayamos por parte. La encantadora narración que da paso al juego en sí, es una variación de los tradicionales cuentos de "Las mil y una noches". La hija del Sultán ha sido apresada por el Gran Visir Jaffar y encerrada en la torre más alta del enorme palacio propiedad de su padre, quien lleva tiempo sin abandonar las fronteras del reino, ya casi arrasadas por una larga guerra. Jaffar le ha hecho una proposición a la joven; desposarse con él, para que pueda convertirse en Sultán, o morir.

Y, evidentemente, la única esperanza de la princesa es un atrevido joven





capaz de arriesgar su vida por una causa justa. Su mayor problema es que dispone de sesenta minutos para llegar hasta ella y liberar a la región de la

tiranía de Jaffar.

El juego toma prestados elementos de algunos juegos realmente destacados; su estructura laberíntica recuerda en ocasiones a la saga "Dan Dare", la cantidad de movimientos disponibles hace pensar en el héroe del "Barbarian" de Psygnosis, y la disposición de los objetos que pueden ayudar al protagonista es sijilar a la de los que formaban la combinación de apertura de la cripta del faraón en "Abu Simbel Profariation". De todos ellos, quizá sea este último el que guarda mayor parecido con "Prince of Persia", principalmente por hacer uso de una ambientación que entronca directamente con la tradición de las novelas de aventuras.

Así, "Príncipe of Persia" nos hará recordar las lecturas de nuestra infancia, a la vez que participamos en ellas de forma directa. Además, todos los





elementos gráficos han sido diseñados a fin de favorecer esta impresión.

Nuestro objetivo previo a la liberación de la princesa, será explorar la compleja red de mazmorras que posee la fortaleza de Jaffar. El tamaño de esta estructura es símplemente escalofriante: por ello, nuestra labor será lo más parecido a un sincero imposible.

Pero, como los que posean ya el programa habrán comprobado, la extensión del juego no es ni mucho menos desagradable gracias a la cuidada confección de los movimientos del personaje protagonista. Y no solo por la variedad de acciones que puede llevar a cabo, sino por la vistosidad gráfica de los mismos.

Como en los tiempos de "Sir Fred", nuestro héroe podrá afrontar todo tipo de dificultades haciendo uso de las posibilidades que ofrece su cuerpo y su ingenio. Así, podrá caminar, correr, saltar en carrera, dar pasos cortos, trepar, recoger objetos, luchar, agacharnos, beber pociones o activar resortes pasando sobre ellos, teniendo cada una de estas acciones una representación gráfica concreta.

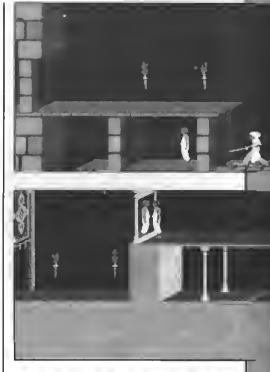
La mayor dificultad a la que habremos de hacer frente es la de saltar los precipicios, milimétricamente calculados para hacernos fracasar a no ser que tomemos serias medidas. Por otra parte, hay también puertas falsas, tantas como suelos igualmente trucados, que dan paso a trampas mortales, en la tradición del mejor "Indiana Jones".

La concepción gráfica de "Prince of Persia", claro queda que en cuanto a desarrollo y jugabilidad deja poco que desear, es parca en comparación a la riqueza de los movimientos del personaje central.

Ello probablemente venga dado por la gran cantidad de memoria empleada en dotar al héroe de la aclamada variedad de acciones, pero es algo que, de todas formas, tampoco resulta espe-

cialmente desagradable.

Broderbound, la creadora de este juego, ha demostrado en cantidad de ocasiones su dominio de la programación a la hora de crear un juego, fundamentalmente en cuanto a la adicción se refiere. Así lo atestiguan producciones como "Buck Rogers" (que fue versionado por esta firma para los ordenadores de 8 bits, aunque recordemos que en el caso del MSX, esta labor corrió a cargo de Sega), o "Karateka", que ha sido ya comentado en esta sección hace unos meses. Pero ambos son juegos añejos, con lo que la llegada de un lanzamiento reciente de Broderbound es todo un acontecimiento.





Por otro lado, "Prince of Persia" tiene un indudable sabor cinematográfico. un elemento constante en las producciones norteamericanas (de las queforma parte), que ha sido conseguido, fundamentalmente, gracias a la variedad de personajes enemigos y la ambientación gráfica.

En definitiva, el programa perdería gran parte de su atractivo en caso de no disponer de los increíbles movimientos del protagonismo, pero poco importa, "Prince of Persia" es un gran juego.

PRINCE OF PERSIA

PRIMERA IMPRESION: ¿Será una

SEGUNDA IMPRESION: Pues no. "Prince of Persia" ha aparecido realmente para MSX.

TERCERA IMPRESION: Y es que no hay nada como los ordenadores de la norma japonesa.

LISTADOS

```
10 *********************
20 7 *
          STAR-TREK
30 **
40 **
              [7]
                  53
50 **
60 ° x
             por J. SALAS
70 **
80 * %
            para MSX CLUB
90 · *******************
100 ON STOP GOSUB 5900: STOP ON
110 ON ERROR GOTO 5910
120 DEFINIA-Y: KEY OFF: SA=1: PU=0: RA=
130 ON SPRITE GOSUB 1690
140 DIM S(40,2),S$(40,3),RG$(7)
150 GOSUB 4560
               :'les datos
140 50SUB 420
               a "iniciacion
170 GUSUB 4070
               :'texto presentacio
180 GOSUB 3840
                s'dibuja pantalla
190 GOTO400
200 GDSUB 540
210 As="":As=INKEYs:IF As=""THEN210
220 A$#CHR$(ASC(A$)AND223)
230 IF As="A" THEN GOSUB 540: GOSUB
580
240 IF As="L" THEN GOSUB 540:GOSUB
790
250 IF A#="S" THEN GOSUB 540:GOSUB
910
260 IF A$="W" THEN GCSU9 540:GOSUB
1000
270 IF As="T" THEM EGSUB 540: SOSUB
1190
280 IF As="P" THEN GOSUB 540:605UB
1870
290 IF A#="B" THEN GOSUB 540: GOSUB
2260
300 IF As="D" THEN GOSUB 540:60SUB
2530
310 IF As="M" THEN GOSUB 540:60SUB
2760
320 IF As="H" THEN GOSUB 2950
```



340 IF 4%="E" THEN GOSUB 3530 350 IF A\$="Q" THEN GOSUB 540:GOSUB 3750 360 IF A\$="G" THEN SA=1:GOSUB 5720 370 IF A\$="R" THEN LO=1:GOSUB 5810 380 IF A\$="O" THEN LOCATE 5,1:PRINT "TUMRANGOMESM";RG\$(RA):LOCATE1,2:PR INT"TEMFALTANM";20-PU;"PARAMELMSIGU ENTE":FORI=OTO3000:NEXT 390 IF A\$="N" THEN CLS:GOSUB620:GOS UB3860

3190

400 ' coloca datos en pantalla''
410 LOCATE 5,4:PRINTUSING"RR";TP:LO
CATE5,6:PRINTUSING"RR";PH:LOCATE4,1
6:PRINTUSING"RRR";EN:LOCATE4,14:PRI
NTUSING"RRR";DE

420 LOCATE 29,4:PRINTUSING"RR";GA:L OCATE29,7:PRINTUSING"RR";SEC
430 LOCATE28,11:PRINTUSING"RRR";KLI
N:LOCATE28,14:PRINTUSING"RRR";SB
440 IF EN<=0 THEN GOSUB 3310
450 IF KLINK=0 AND GA=3 THEN GOSUB4

420 ELSE IF KLIN<=0 THEN GOSUB 422 0 460 IF DF=1 THEN LOCATES, 13: PRINTCH

R\$(164);" ":ELSE LOCATE 5,13:PRINTC HR\$(165);CHR\$(166);

470 IF CA=1 AND PK=1 AND S(SEC,1)>0 THEN GOSUB 1870

480 IF CA=1 AND PK=0 AND S(SEC,1)>0 THEN GOSUB 1190 490 "tormentas y prioridad

500 Z1=RND(-TIME): IF Z1>.5 AND Z1<.

```
55 THEN :50SUB 540:60SUB 3620
                                     810 PO=1:FOR N=1 TO 5:FOR M=1 TO 8
                                     820 LOCATE1+M,17+N
510 Z4=RND(-TIME): IF Z4>.56 AND Z4<
                                     830 CH=179: IF PO=SEC THEN CH=178: GO
.63THEN :GOSUB 540:GOSUB 3220
520 GOTO 200
                                     TO 870
530 'borra la zona de informacion
                                     840 IF S(PO.1)>O THEN IFGA=1THENCH=
                                     180ELSEIFGA=2THENCH=181ELSEIFGA=3TH
540 LOCATE 0,1:PRINTM$(1):RETURN
550 'cambia color y sonido
                                     ENCH=182
560 S1s="L1M33S14N20":S2s="L1M38S14
                                     950 IF S(PO,2)=1 THEN CH=176
N30":S3$="L2M38S14N29":D=INT(RND(-T
                                     860 IF CH=176 AND S(PO.1)>0 THEN CH
IME>*2+1>: IF D=1 THEN PLAY S1$ ELSE
                                     970 PRINTCHR$(CH)
IF D=2 THEN PLAY S2$ ELSE PLAY S3$
                                     880 PO=PO+1:NEXT M.N
570 D=INT(RND(1)*15+1):D=D*16:FORI=
OT05: VP0KE&H2018, D: FORN=1T0500: NEXT
                                     890 EN=EN-1:G0SUB540:RETURN
                                     : VPOKE&H2018, 224: FORN=1T0500: NEXT: N
                                     ''''''''' SHORT RANGE SENSOR'''''
580 *********************
                                     '''''''radares de corto alcance'''
******ABRIR COMUNICACIONES CON KLING
910 IF SS=2 THEN LOCATE3.1:PRINT "S
2 2 2 2 3 8
                                     ENSORESACORTOSAAVERIADOS": GOSUB 560
590 IF RND(-TIME)>.5 AND KLINGS THE
                                     : GOSUB540: RETURN
N 600 ELSE LOCATE2,1:PRINT "COMUNIC
                                     920 LOCATE4,1:PRINT "SHORT%RANGEMSE
ACIONESADECLINADAS": GOSUB 560: GOSUB
                                     NSORMAMon": PLAY"L16M255S13O4F"
                                     930 LOCATE14,19:PRINTCHR$(176);CHR$
540: EN=EN-5: RETURN 410
600 LOCATE1,1:PLAY"115m1000s14n20n2
                                     (228);:IF S(SEC,2)>O THEN PRINT USI
                                     NG"%";S(SEC,2) ELSE PRINTSTRING$(2,
1n20n21":PRINT "COMUNICACIONESASATI
SFACTORIAS"
                                     228)
                                     940 LOCATE14,22:IF GA=1THEN PRINTCH
610 LOCATE4, 2: PRINT"LØSAKLINGONSAAC
                                     R$(180);CHR$(228); ELSE IF GA=2 THE
EPTAN":GOSUB 560:FORI=1T02000:NEXT:
                                     N PRINTCHR$(181); CHR$(228); ELSE IF
CO=0:BA=0:MO=0:GOSUB540:RETURN 200
620 *******************
                                      GA=3 THEN PRINTCHR$(182); CHR$(228)
'''''''' INICIACION ''''''''
950 IF S(SEC.1)'>O THEN PRINTUSING"A
                                     ";S(SEC,1) ELSE PRINTSTRING$(2,228)
630 KLIN=INT(RND(-TIME)*15)+GA*5+RA
                                     960 EN=EN-1:FORN=1T0500:NEXT
                                     970 'escribe el nombre del sector'
640 FORN=1 TO 40:S(N, I) =0:S(N, 2) =0:
                                     980 LOCATEO, O: PRINT M$(0): LOCATE7, O
NEXT
                                     :PRINT"SECTORN"; S$ (SEC, GA)
650 FORN=1 TO KLIN
                                     990 GOSUB540: RETURN
                                     1000 ***************************
660 SEC=INT(RND(-TIME) *40+1)
                                     '''''' WARP ENGINES (DESPLAZAMIEN
670 IFS(SEC,1)>8THEN660 ELSE S(SEC,
                                     1)=S(SEC.1)+1:NEXT
680 SB=INT(RND(1)*6)+1
                                     2 2 2 2 2 2
690 FORN=1TOSB
                                     1010 IF MO≈2 THEN LOCATE3,1:PRINT"M
700 PD=INT(RND(1)*40)+1
                                     OTORESMAVERIADOSM~vel~1~":GOSUB 560
710 IFS(PO,2)=1 THEN /700
                                     :DI=1:GOTO1060
720 S(P0,2)=1
                                     1020 PA=SEC
730 NEXT
                                     1030 LOCATE4,1:PRINT "WARPAFACTORAM
740 TP=10:DF=0:XT=125:PH=10:DE=0:BA
                                      1%to% 5"
=0:MO=0:CO=0:CA=0:LO=0:SS=0:SL=0
                                     1040 As=INKEYs:IFAs="0" THEN RETURN
750 EN=100+RA*25
                                      ELSE IF A$<"1" OR A$>"5" THEN 1040
760 SEC=INT(RND(1)*40)+1
                                     1050 DI=VAL(A$)
770 RETURN
                                     1060 GOSUB 540:LOCATE3,1:PRINT "WAR
780 ************************
                                     PMDIRECCIONAM 1MtoM 8"
1070 As=INKEYs:IFAs="0" THEN RETURN
''''''''''radames de largo alcance''
                                      ELSE IF A$<"1" OR A$>"8" THEN 1070
                                     1080 GDSUB 540:DR=VAL(A$)
790 IF SL=2 THEN LOCATE3,1:PRINT "S
                                     1090 RESTORE1150: FORN=1TODR: READ H:
ENSORESALARGOSAAVERIADOS": GOSUB 560
                                     NEXT
:GOSUB540:RETURN
                                     1100 FORN=1TODI:SEC=SEC+H
800 LOCATE3,1:PRINT "LONGMRANGEMSEN
                                     1110 IFSEC<1THENSEC=SEC+40
SDRS%%%on": PLAY"L16M255S13N30"
                                     1120 IFSEC>40THENSEC=SEC-40
```

COLECCIONABLE

SHIRASERU (COMUNICAR) ENTREGA 21

mpezamos, como siempre, comentando la aparición de un nuevo ejemplar de "Disc Station"; concretamente su número 19. En el disco A, la firma Hard nos presenta una demo no jugable, dotada de información en kanji y muy buenos gráficos, aunque carece de sonido FM. El programa se titula, y es una traducción aproximada, "Ayayo's Love Affair". Por el nombre, pensamos que el juego puede tener ciertas connotaciones eróticas.

Por su parte, Alice Soft publica una avance del programa "DPS SG" (Dream Program System), que dispone de información en kanji sobre este juego y su fecha de salida. También existen versiones para PC y otros ordenadores.

La productora Gainax presenta una demo formada por dos digitalizaciones de una de sus últimas creaciones; ambas son espectaculares, pero particularmente una es símplemente maravillosa, demostrando al usuario la capacidad de los MSX2+.

Por último, Compile ha comercializado una versión de lujo de los Disc Station, bautizada como "SDX"; en este caso, la tercera. Dentro del magazine, encontramos útulos como "Nyan Puzzle" y los famosos "Sum Games"

En el disco B, como es usual, veremos informaciones en kanji, programas de los lectores, pequeñas utilidades. . .

FANZINE BCN

El fanzine que edita nuestro amigo Angel Cortés, ha llegado a su edición número 3, que consta de dos discos. El primero contiene lo tradicional; noticias (sobre el MSX Turbo-R), programas en basic, utilidades y comentanos sobre "Golvellius 2", "Dragon Slayer VI" y "Solid Snake". Por su lado, el dispositivo B está dedicado, fundamentalmente, a las utilidades gráficas. Posee los programas "Final Video Graphics" para Screen 5, de Juan Salas, dos demos de "Stop Game", un compresor de imagen en Screen 8 y también un corto programa

Comunicar. Ese es nuestro principal objetivo, el haceros saber las últimas noticias que sobre el MSX se han producido en el Japón.

para convertir pantallas de Screen 2 a Screen 8.

DIRECCIONES

A partir de ahora, podréis escribir, nada más y nada menos, que a los creadores de "Fire Hawk":

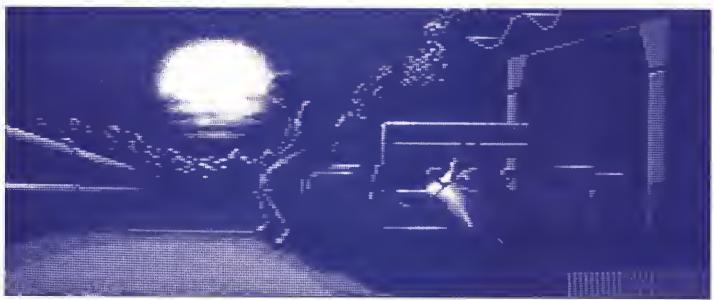
> GAME ARTS DAI ICHI HOWATIO BILU 7F 2-9-9 MINAMI IKEBUKURO TOSHIMA-KU; TOKYO C. P. 171

Si os ponéis en contacto con ellos, hacédnoslo saber.

NOVEDADES

Al mismo tiempo que os informamos de las últimas novedades, daremos fe de algunas erratas que se han deslizado en la revista, mediante este listado.

- -"Emerald Dragon". Glodia.
- -"Burai". River Hill Soft.
- -"Mahjong Assassin". Bussan.
- -"DE. JA". Elf.
- -"Akambe Dragon". Hidaka.



- -"Ride the Devil to the Tale of 1, 2, 3". Compile.
 - -"Aftertone". System D. u. e. l.
 - -"Sweetey". Interpreter Softwere.
 - -"Dokkam Flower". MSX Magazine.
- -"The Legend of Slime". MSX Magazine.
- -"Foxy". Elf.
- -"Ray. Gun". Elf.
- -"Schwarzschild II". Kogado.
- -"Highway Buster" (Vols. 1, 2 y 3). Gainax.
- -"The Sanatorium of Romance". Momonoki House.
 - -"Digan No Maseki". Dleen.
- -"Record of Lodoss War". Humming Bird Soft.
 - -"Barunba". Namcot.
- -"Memories in front of the Highway". Namcot.

EL RINCON DE MARTOS

Martos nos comenta que han sido publicadas en la revista MSX Magazine correspondiente al mes de marzo, unas interesantes noticias sobre el "MSX Datapack" de ASCII Corporation. La publicidad que se le había hecho hacía suponer que se trataba de una utilidad más, pero la verdad es que constituye, ni más ni menos, que "la Bíblia del MSX". O lo que es lo mismo, una tremenda recopilación de toda la información técnica que un programador podúa desear sobre los MSX1, MSX2 y MSX2+.

El único inconveniente es que todos los textos vienen en kanji, pero si existe la posibilidad de traducirlos, puede convertirse en una interesantísima adquisición.

Además, "MSX Datapack" nos anun-



cia la próxima aparición de un complemento adicional, dedicado íntegramente a los MSX Turbo-R.

RELACION DE PRECIOS DE LOS JUEGOS MAS VENDIDOS EN JAPON

Para aquellos quienes quieran adquirir los programas MSX vía Japón, a través de Robin van Hoegen u otro distribuidor, el siguiente listado les será de suma utilidad.

Cabe recordar que en los giros postales, debe incluirse el 25% del importe total de los juegos.

-"Fray". Micro Cabin. MSX Turbo-R. 7800 Y.

-"Seed of Dragon". River Hill Soft. MSX Turbo-R. 8800 Y.

-"Famicle Parodic 2. Bit-2. MSX2. 6800 Y.

-"Solid Snake". Konami. MSX2. 7800 Y.

-"Quarth", Konami, MSX2, 5800 Y.

-"Space Manbow". Konami. MSX2. 6800 Y.

-"Xak" (Vols. 1 y 2). Micro Cabin. MSX2. 8800 Y. (respectivamente)

-"Final Fantasy". Micro Cabin, MSX2. 7800 Y.

-"Dragon Slayer VI". Falcom. MSX2. 8700 Y.

3700 Y. -"Crimson III", X-Tal. MSX2, 8800 Y.

-"SD Snatcher". Konami. MSX2. 9800 Y.

-"Emerald Dragon". Glodia. MSX2. 8800 Y.

-"Burai". River Hill Soft. MSX2. 8800 Y.

-"Record of Lodoss War". Humming Bird Soft. MSX2, 9800 Y.

-"Randar III". Compile. MSX2. 7800 Y. -"Columns". Reno. MSX2. 6800 Y.

-"Disc Station" (cualquier número). Compile. MSX2. 2980 Y.

-"Palamedes". Hot-B. MSX2, 4900 Y. -"Dante". MSX Magazine. MSX2, 4500

-"Peach Up" (cualquier número). Momonoki House. MSX2. 3800 Y.

-"Rune Master II". Compile. MSX2.

-"La Valeur". Kogado. MSX2. 8800 Y.

-"Lenam". Hertz Soft. MSX2. 8800 Y. Es probable que LASP importe algunos de estos títulos.

CORREO

-Juan Antonio Quevedo Vizcaíno (Las Palmas), nos ha enviado una curioso disco en el que, mediante un gráfico cartesiano, da distintos valores a las productoras japonesas de software. También nos ha remitido digitalizaciones para MSX2 con una exhibición de los colores de este ordenador... y un sinfin

más de demos con las que cualquier usuario del sistema puede sorprender-

Te agradecemos muchísimo el que nos hayas hecho llegar tu trabajo, al que juzgamos de muy interesante. Sigue así, Juan Antonio.

-Saúl González García (Gijón), nos habla sobre las tres claves que se ofrecieron en el número 69, correspondientes al juego "Nemesis". Saúl desconoce la utilidad de HARD y GOOD, preguntándonos sobre ella. Lamentamos decirte que nosotros, como decimos en su día, tampoco la conocemos, aunque estamos seguros de que producen un efecto concreto en el desarrollo del programa. Investiga, y en cuanto hagas algun descubrimiento, escríbenos de nuevo.

-Javier Pérez Molina (Badalona), felicita al equipo que confecciona habitualmente esta revista, y particularmente a Jesús Manuel Montané. Además nos dice que, en su día, Pere Baño prometió la publicación de unas tapas con las que encuadernar las páginas del Coleccionable. Bien, Javier; evidentemente, agradecemos tus alabanzas, pero sentimos decirte que esa iniciativa, que partió de Baño y no de la editorial, no podrá llevarse a cabo, puesto que, como sabrás, él abandonó la revista hace más de un año.

-Miguel Angel Vives Fora (Vinarós), se queja de que, según él, aparecen pocas fotos en el Coleccionable. Como comprenderás, Miguel Angel, la cantidad de imágenes que podemos publicar en cada entrega se ve condicionada por el texto que incluimos. Y ese texto no puede ser reemplazado por fotografías, puesto que contiene datos de vital interés para los usuarios.

-Antonio Altafay Laguardia (Zaragoza), está de suerte. Quiere adquirir "Solid Snake", pero no sabe donde. Pues no puedes tener a su importador más cerca, Antonio; LASP va a comercializar el cartucho dentro de muy poco tiempo.

-Joan Ensesa Marli (Gerona), nos hace varias preguntas. Empecemos, pues; "Nemesis III" no es "Salamander", ni mucho menos. Se trata de dos juegos distintos, aunque unidos por una línea argumental similar. Por otra parte, Konami no tiene pensado producir una cuarta parte de la saga "Nemesis". Y, para terminar, esos grandes almacenes que mencionas no tienen previsto poner a la venta "Super Laydock Mission Striker".

-Y una muy especial mención para Miguel Angel Oliver Calafell, de Palma de Mallorca, quien nos ha convencido de que es un **asiduo** lector de la revista. No te preocupes, no volverá a ocurrir.

NOMBRE: **F1-SPIRIT 3D SPECIAL** COMPAÑIA: **KONAMI**

FORMATO: 2 diskettes MSX: 2 + COM FM

TIPO: Deportivo

Konami ha vuelto a dar la talla con este fantástico simulador deportivo, un juego diseñado para ser utilizado únicamente en los ordenadores MSX2+.

El programa pone a prueba los 19286 colores y los 9 canales FM del citado modelo. Por cierto, "F1-Spirit 3D Special" es la primera producción de Konami para MSX2+ con FM PAC.

TECLADO

- -<F1>. Pausar el juego.
- -<F2>. Eliminar la música.
- -<SPACE>. Acelerador.
- -<M> y <N>. Ambas realizan la función de frenar.
- -<CURSOR DERECHA> y <CURSOR IZQUIERDA>. Direccionamiento del vehículo.
- -<CURSOR ARRIBA>. Cambiar de marcha.

JUGANDO A "F1-SPIRIT 3D SPECIAL"

Primeramente, introduciremos el disco A y encenderemos el ordenador. Una vez hecho esto, aparecerá la indicación de que presionemos la tecla <SPACE>. En caso de que no lo hagamos, asistiremos al desfile de unas imágenes fabulosas y escucharemos una maravillosa melodía de presentación.

Al pulsar la barra espaciadora, tendremos acceso a una serie de opciones, que son las siguientes:

"Free Run A". Con esta opción, podremos elegir entre los circuitos en los que podemos competir; un total de 16. También escogeremos el modelo de vehículo del que deseamos disponer, así como el motor, la suspensión, las ruedas... y el color del chásis. Una vez hayamos terminado con este proceso, cambiaremos de disco y podremos participar en una sesión de práctica del

circuito que hayamos elegido, sin contrincantes.

-"Free Run B". Realizaremos los mismos pasos previos de selección que en el caso anterior. También se trata de una secuencia de práctica, aunque con rivales.

-"Grand Prix". Al elegir esta opción, veremos un nuevo menú con dos alternativas más; "New Season" nos permitirá introducir nuestro nombre y las condiciones atmosféricas en las que tendremos que competir. Acto seguido dará inicio el campeonato, aunque también podremos practicar en el circuito, pero

sin contrincantes. "Continue", por su parte, nos dará la posibilidad de continuar partidas grabadas con anterioridad.

Al dar inicio a la carrera veremos, además de un sprite representando a nuestro vehículo, un completo panel de mando, correspondiente al interior del coche.

Cuando la carrera termine, si hemos llegado victoriosos, accederemos al pódium de honor, con lo que podremos elegir entre continuar la carrera en el siguiente circuito o acabar la competición grabando la partida.





VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	lnmejorable
Gráficos: Color: Adicción:					→	
Rapidez: Sonido:				-		
FX: Presentación: Originalidad:						
GLOBAL:					-	

NOMBRE: **DRAGON SLAYER IV (Drasle Family)** FORMATO: **Cartucho** COMPAÑIA: **MOMONOKI HOUSE** MSX: **Versiones para 1 y 2 sin FM**

TIPO: LABERINTO

"Dragon Slayer IV" es uno de los interminables programas de Falcom. Fue comercializado en 1987 y en su día fue considerado como tremendamente complicado. Además, la llegada de juegos como las sucesivas entregas de la saga "Nemesis", dejaron un poco de lado a este programa de Falcom.

De todas formas, su calidad es más que considerable, con lo que hemos creído oportuno repescar esta pequeña joya de la historia del software nipón.

El objetivo de este comentario es facilitaros el conseguir llegar al final del juego, que por su antigüedad, no hemos creído pertinente incluir en la sección "Cómo acabar...". El mapa que acompaña estas líneas es fundamental para llevar a buen término la misión.

Junto con el mapa, os ofrecemos también los passwords de cada uno de los niveles donde se encuentra el mostruo de tumo. Los poseedores de MSX2+ disponen, únicamente, del password final del programa.

PERSONAJES

-Warrior. XEMN WORZEN. Pue de disponer de nueve objetos; armadura, guante, bota con estrella, cetro, escudo, poción, poción con alas, bola y gorra.

-Wizard. MAIA WORZEN. Puede disponer de diez objetos; alas, flecha, botas con muelle, llave en forma de S, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

-Ranger. ROYAS WORZEN. Puede disponer de once objetos; armadura, bota con estrella, botas con muelle, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas, bola, corona y espada.

-Elf. LYLL WORZEN. Puede disponer de nueve objetos; pico, bota con estrella, botas con muelle, gorra, cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

-Monster. POCHI. Puede disponer de cinco objetos; cetro, escudo, poción, poción con alas y bola.

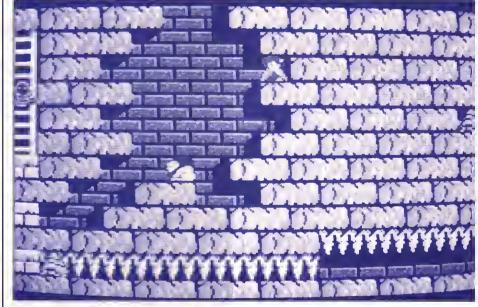
-DAWEL WORZEN. Te permitirá escribir los passwords en hiragana.

-GEERA WORZEN. Te permitirá ver un password con el que proseguir la panida en otro momento. El password está formado por 32 símbolos.

OBJETOS

-Armadura. Concede inmunidad y la destrucción de los enemigos inmediata. -Guante. Permite mover piedras.

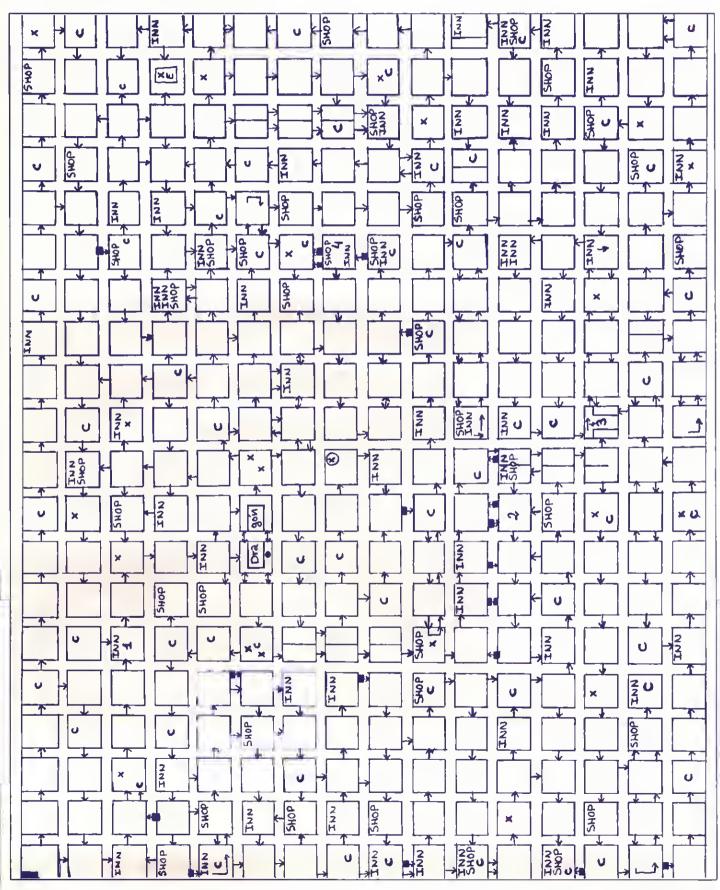






- (Taladrar por los puntos en negro)

DRAGON SLAYER IV



-Bota con estrella. Si saltamos encima de los enemigos con ella, les destruiremos, al igual que a los cofres falsos.

-Cetro. Incrementa la "Distance" (distancia) del arma que poseamos.

-Escudo. Protección.

-Poción. Recargar "Life" y "Magic".

-Poción con alas. Una vez nuestro personaje haya muerto, en caso de tener seleccionado este objeto, resucita-

-Bola. Nos devolverá al punto de partida (su utilidad es la de permitirnos obtener el password cuando queremos abandonar la sesión de juego).

-Gorra. Incrementa "Strength" (fuerza), con lo que el poder del arma es superior.

-Flecha. Desplazar piedras.

-Botas con muelle. Permite saltar más alto.

-Corona. Su función es la de transportar a nuestro personaje.

-Espada, Facilita el acceso a King Dragon (Dilguios).

-Pico. Destruir piedras.

-Llave en forma de S. Desconocemos su utilidad.

-Alas, Volar,

CARACTERISTICAS

-Warrior. *Strength*=3. *Jump*=18. *Distance*=16.

-Wizard. »Strength»=2. »Jump»=20. -Distance=24.

-Ranger. *Strength*=1. *Jump*=20. -Distance = 32.

-Elf. *Strength=1. *Jump=26. *Distance=32.

-Monster. »Strength»=3. »Jump»=18. *Distance*=8.

"Strength" es la fuerza de nuestro personaje, "Jump" la capacidad de salto, y "Distance", el alcance del arma que poseamos.

MONSTRUOS

-Tarantunes. Viuda negra.

-Erebone. Gigante enmascarado.

-Archwingwer, Monstruo prehistórico alado.

-Rockgaea. Monstruo de piedra.

-Dilguios. Dragón gigante alado.

Este es el enemigo final.

PASSWORDS

Funcionarán en un MSX2.

PASSWORD 1 551G 1GP3 5TCE Q9GR E2OZ 2FIU 25B4 5H11

PASSWORD 2 511G 1GP3 5TXE 59ZR E2OZ 4FUU 15B4 Q121

PASSWORD 3 31AG WGH3 WTBE A9RR E4OZ 4F01 15V2 3H31

PASSWORD 4 31 AG WGI3 ETBE A9TR E4OZ 4FY1 2502 3341

PASSWORD 5 31 AG 8DH3 WTBE A7RR E4OZ 4FY3 15Y2 33D1

PASWORD 6 26DC 616I 7GGB AVW1 V6BP ODG9 CW8I DWI3

CODIGO FINAL DE JUEGO EURZ U3UN ICC1 XWG3 WUS = TRC ZG12 RG24

CLAVES PARA LA CORRECTA INTERPRETACION DEL MAPA

-"Inn". Llenar vida, "magic" y cambiar. de armas.

-"Shop". Comprar objetos.

-"C". Cofres.

-Cuadro negro con flecha. Agujero

-Flecha. Indica las salidas posibles.

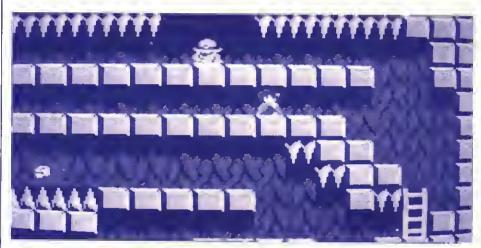
-"X". Cuadros de princesa.

-1-4. Demonios.

-"Dragón". Enemigo final.

-Punto negro. Zona en la que se localiza al monstruo.

-Recuadro "X E". Espada. -Círculo con "X". Teletransporta al jugador a la espada.





VALORACION:	mal	regular	pasable	bien	muy bien	inmejorable
Gráficos:				-		
Color: Adicción:						
Rapidez: Sonido:						
Sonido: FX:						
Presentación:						
Originalidad: GLOBAL:						
GLOBAL:				-		
					•	

MSX: 2

TIPO: ARCADE

ARMAMENTO

El sistema de armamento no cambia mucho respecto de la primera parte, puesto que podremos elegir entre 7 armas (numeradas del 0 al 6); las características se adjuntan (ver tabla de armas) en esta misma ficha.

Las armas tienen un tiempo de uso limitado, que nos será renovado cada vez que, durante el juego, volvamos a coger el mismo número de arma que la que escogimos al principio del juego. Asímismo, cada vez que hagamos esto, aumentará el poder de esa arma con un límite de 5 veces (level 6) Aparte de las armas especiales, disponemos de un disparo simple, que es inagotable: su poder se irá incrementando a media que recojamos las cápsulas P que dejan las "naves amigas"

ESPECIALES

en negro)

puntos

Círculos: Como su propio nombre indica son una especie de cápsulas que giran alrededor nuestro (recordad options). Los hay de 3 colores y cada uno presenta una caracteństica, si bien todos ellos nos protegen de las balas enemigas. Así, los círculos rojos se lanzan a los enemigos de final de fase, los amanillos y los azules permanecen, y los negros destruyen lo que tocan.

Estrella: aparece dentro de un círculo y elimina todo lo que haya en pantalla.

Randar: La mascota del equipo de Compile (recordad "Guardics", "Golvellius"...). Aparece la fase 3, y nos dará vidas, más nivel de armas y un poco de moral, para seguir adelante.

Cápsulas P: Tienen la misión de subir el nivel de poder, del "disparo sencillo". Así, a medida que las vayamos cogiendo, nuestro disparo pasará de ser simple, a ser doble, triple... Hasta adquirir la forma de un triángulo.

También las cápsulas P aportan ventajas a la hora de cambiar de arma.

ENEMIGOS

Los hay de muchísimas clases, si bien nosotros los clasificaremos como aéreos, terrestres o bases y monstruos de mitad y final de fase. Conviene destacar que no existe ningún enemigo indestructible, así como que los de mitad/final de fase tienen un tiempo de vida determinado.

TECLAS Y MARCADORES

Podemos manejar tanto teclado como joystick (de 2 botones).

Las teclas de movimiento son los cursores para disparar el d-sencillo utilizaremos la tecla <Shift> y para las armas especiales, <Space>.

Si pulsamos la tecla <Stop> pararemos el juego, y podremos ajustar la velocidad de nuestra nave; os recomiendo la 7.

Las tres cuartas partes de la pantalla están reservadas para la acción, arriba aparecen los indicadores de fase (área), puntos (este parpadeará cuando hayamos superado el record), vidas, cápsulas P, arma especial, su duración, el nivel de poder...

DESARROLLO

Nos recuerda en cierto modo al popular "Nemesis 2", ya que primero hemos de destruir al "jefe" de las fuerzas enemigas (área 4), pasando por un bosque (1), una ciudad (2), el océano (3) y tras esto regresaremos por donde vinimos, si bien lo encontraremos todo "un poco" cambiado. Luego llegaremos a la gran nave enemiga, nos meteremos en su interior y...

AREA 1, EL BOSQUE (IDA)

Empezamos este complicado juego con 3 vidas; el decorado, sin ser asombroso, cuenta con unos gráficos dignos de un MSX 2.

Tras esquivar las primeras avalanchas de naves enemigas, tendremos que prestar atención a las bases terrestres: estas deben ser destruidas, nada más aparecer por la pantalla (antes de que nos disparen) Después de algún que otro susto, el scroll se parará y delante de nosotros aparecerá una presa, empezamos destruyendo las bases laterales (3 a cada lado), y tras esto nos situaremos en el centro de la pantalla (hay un punto donde no nos dan las balas) y dispararemos al ojo central. Hecho esto nos darán 10.000 puntos de bonus y pasaremos a la segunda mitad del área 1; seguimos avanzando hasta llegar al monstruo de final de fase, que en este caso es una nave que aparece y desaparece moviéndose por la pantalla. Estudia sus movimientos y acaba con ella. Hecho esto, un espectacular impulso te llevará al área 2.

AREA 2, LA CIUDAD (IDA)

Lo primero que nos llama la atención es la espectacular velocidad a la que vamos, y es que acostumbrado a las "maravillosas producciones inglesas", nunca pensamos que un Z-80 pudiera ser tan veloz.

Pues bien, tras normalizarse la cosa, vemos que las naves más peligrosas de este nivel, son unas que aparecen a los lados y que cuando se acercan se nos tiran encima.

Tras una lucha encamizada, llegamos a una parte en la que se acaba la ciudad y se detiene el scroll; pues bien, rápidamente nos colocamos en el centro de la parte inferior de la pantalla y disparamos todo lo rápido que podamos, con lo que aseguramos un buen recibimiento al enemigo de mitad de fase, que en este caso se trata de un espectacular avión; no os dejéis impresionar por el tamaño, ¡¡no es tan difícil!!

La mejor manera de eliminarlo, es atacarle cuando se encuentre en zonas superiores de pantalla y echarse a los lados cuando baje.

Tras este "pequeño" contratiempo, seguimos volando por la ciudad, pero esta vez las bases han sido sustituidas por plantas. Avanzamos hasta llegar a un robot que vuela sobre nosotros; sólo tenéis que tener cuidado de poneros por debajo de él, porque entre tanto misil no se ven las balas que va dejando.

Y seguimos y seguimos, hasta llegar al final de fase, donde nos enfrentaremos a un avión como el de antes.

AREA 3. EL OCEANO (IDA)

De forma más pausada, empezamos esta tercera fase en la que perderemos más de una vida.

El monstruo de mitad de fase en este caso es una nave pequeña, que no presentará dificultad.

En esta fase debemos prestar especial atención a matar todas las "naves amigas", de esta manera conseguiremos a Randar...

Seguiremos avanzando y las bases esta vez serán una especie de algas; también veremos unas bases que disparan lásers, tened cuidado porque después de haberlas matado, todavía atacará un último láser.

En el final de esta fase aparece un gran huevo, rodeado de 4 más pequeños; primero mataremos a estos (que nos dispararán balas) y luego veremos cómo del huevo grande sale una serpiente.

Para matar a la serpiente, hay que agredir al cuerpo, hasta que esté blanco, y entonces destruíremos su cabeza.

La parte más segura es la esquina inferior derecha de la pantalla.

AREA 4 DIA 50

Nos movemos sobre un espantoso decorado (en el buen sentido de la palabra), lleno de ojos, criaturas extrañas...

Al igual que en las otras fases, deberemos eliminar a las bases nada más salir (antes de que nos disparen), especial cuidado con una naves en forma de bala (que necesitan muchos impactos para ser destruidas) y que cuando llegan a la parte inferior de la pantalla, lanzan una lluvia de balas que...

También son muy peligrosas unas naves circulares que aparecen de repente en el centro de la pantalla (recordad últimas fases de "Nemesis" 1 y 2), si bien en este caso son mucho más fáciles de esquivar porque siguen una trayectoria regular.

El monstruo de mitad de fase, en este caso, es pan comido, así que no hacen falta recomendaciones; no podemos decir lo mismo del final de fase. Se trata de una gran nave con dos pares de 3 cañones, de los que salen una especie de lásers, que nos recuerdan al lápiz de 4 colores de los diseñadores gráficos de Philips. Pues bien, en este caso os aconsejo que os refugiéis en una de las dos esquinas supenores de la pantalla y estéis allí hasta que se acabe el tiempo y se destruya el enemigo.

AREA 5. OCEANO (VUELTA)

Mientras nosotros nos dedicábamos a destruir "bichitos", el virus se ha propagado, y ahora podréis ser testigos de los destrozos.

A las plantas acuáticas, les daremos la misma medicina que en otras ocasiones...

Esta fase no aporta nada nuevo al juego, es más, se hace un poco pesada, pero no os preocupéis porque enseguida se encargarán de quitarnos el aburrimiento.

El enemigo de mitad de fase está compuesto por 3 plantas colocadas una en el centro y las otras 2 a ambos lados de la pantallla. La técncia para pasárselo es colocarse en el centro de la parte inferior de la pantalla y quedarse ahí con el <Space> apretado sin moverse; podréis contemplar la efectividad del "homming" (4).

Seguimos por esta fase sin cambios importante, hasta llegar al monstruo de final de fase, que en este caso es una

naves con forma de mosca que presenta la peculiaridad de poseer unas naves más pequeñas que giran alrededor suyo y que forman una órbita que le protege de tus balas y al mismo tiempo sirve de arma de ataque, ya que no dudará en lanzarlas sobre ti.

La técnica a seguir es la siguiente; nos moveremos por la pantalla intentado colar algún que otro disparo entre la órbita. Debemos estar muy pendientes de coger una estrella que aparecerá al poco tiempo, y que le quitará la órbita; este es el momento que aprovecharemos para...

AREA 6. CIUDAD (VUELTA)

El área más dificil del juego, y también la que cuenta con los mejores gráficos. El decorado nos muestra la ciudad destrozada por los monstruos, podremos ver edificios rotos, rascacielos hundiéndose en la masa viscosa, autopistas partidas por la mitad...

Pues bien, de esta fase poco hay que decir, y es que un mínimo de 5 de vuestras naves, seguro que caen.

Las bases terrestres han sido sustituidas en este caso por unos enormes monstruos, que lanzarán una lluvia de balas nada más vernos aparecer.

El enemigo de mitad de fase es un robot como el del área 2 (ya sabéis, no os coloquéis debajo de él).

El final de la secuencia es tan espectacular como toda la fase en sí. Ante nosotros aparece un gigantesco monstruo con un rascacielos entre sus brazos y numerosos agujeros en su cuerpo; púes de ellos saldrá una serpiente como la del área 3, que se esconderá y aparecerá entre los aguejeros. Lo mejor es olvidarse de la serpiente y atacar directamente a la cabeza de nuestro enorme enemigo.

AREA 7. BOSQUE (VUELTA)

Ya va quedando menos para el final, no os desaniméis que lo más dificil ya ha pasado.

La primera parte de esta fase transcurre sobre el bosque del área 1, sin que podamos observar camibos en él; poco después empezaremos a sobrevolar la gran nave final.

En la superficie de ésta no hay más que cañones y más cañones, de 2 tipos: los que nos disparan balas "sencillas"

(lo hacen en grupos de 3, si bien no son directas) y los que nos atacan conlásers. Los vamos a llamar lásers "del tipo b" y su principal característica es que desarrollan su recorrido normal, hasta llegar a la misma altura a la que nos econtramos nosotros y se nos tirarán encima.

Esta fase no presenta grandes cambios en su recorrido, y no tiene enemigo de final, si bien se nos presentarán unos cañones como los de todo el nivel.

El enemigo de mitad de fase está compuesto por 2 naves como la de la mitad del área 3.

AREA 8. "GRAN NAVE FINAL" (INTERIOR)

¡¡¡Ya estamos en el ansiado final!!! Los decorados de esta fase son m

Los decorados de esta fase son muy buenos, sin embargo no llaman la atención; no presentan ninguna novedad.

El nivel está compuesto por todo tipo de bases, estructuras mecánicas, robots gigantes, etc.

Los enemigos más a tener en cuenta son una especie de palos que salen de los lados, cerrándonos el camino; necesitan un gran número de disparos, por lo que nos debemos dar prisa en destruirles.

Hay gran cantidad de cañones y robots que nos dispararán lásers "del tipo b"; ya sabéis como tenéis que actuar.

El enemigo de mitad de fase está compuesto de 2 cazas como el de final del Area 1. No os preocupéis por los brazos de robot, que aparecen a los lados, son parte del decorado.

Seguimos avanzando a duras penas, hasta que llegamos al final que está compuesto por una extraña nave que nos dispara sus propios ojos, si bien su mejor arma son 2 cañones láser (del tipo b) que se mueven libremente por la pantalla. Os aseguro que no hay forma de pasársela sin perder al menos una vida. como en otras ocasiones, nos ocuparemos de disparar al monstruo central y pasaremos de las armas "periféricas"

Tras un gran esfuerzo, lograremos destruir la nave.

Os creíais que aquí terminaba todo? Negativo. ASnte nosotros aparecerá la silueta de una persona, que se lanzará contra nuestra nave. después de mtarla nos concederán 5 millones de bonus y pasaremos al final...????

Tabla 1 (armas)														
		ARMA №												
	0	1	2	3	4	5	6							
características	super	gira	pene-	arma	directa	se	explosión							
	poder	delante	tración	láser	al	divide	de							
	sencillo	de	no se	barre	enemigo	en	super							
		nosotros	para			varias	alcance							
eficacia	4	9	5	8	10	7	6							

¡CONSIGUE NUESTROS EXITOS EN DISCO!

Pack 1: U-BOOT y MAD FOX. La aventura está servida.





Pack 2: QUINIELAS Y LOTO.

Ganar no es siempre
cuestión de suerte.

Pack 3: MATAMARCIANOS Y EL SECRETO DE LA PIRAMIDE. Dos juegos clásicos.

Nombre	y	apellidos	
500-16	•		

Dirección completa......

Tolf

.....Provin

P. V. P. 2.000 ptas. (versión disco para MSX, MSX2 Y MSX2+)

Para ello adjunto talón a nombre de Manhatta transfer, S. A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas, por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón.

Es IMPORTANTE indicar en el sobre MSX CLUB DE MAILING

MSX CLUB DE MAILING Manhattan Transfer, S. A Portolà, 10-12 bajos 08023 Barcelona

```
1130 FORI=4T014:LOCATE8, I:FRINTSTRI
                                       MPRINTCHR$ (226) ELSEPRINTCHR$ (227)
NG$(15,192)::LOCATE8,I:PRINTSTRING$
                                       1440 FORI=1TG13:PUTSPRITE11, (XK-I,1
(15, 184); : NEXTI: BEEP: NEXTN
                                       15-I), 12, 11: PUTSPRITE12, (XK, 115-I*2
                                       ), 12, 11: PUTSPRITE13, (XK+1, 115-1), 12
1140 EN=EN-INT(DI*1.5)
1150 DATA -8,-7,1,9,8,7,-1,-9
                                       ,11:NEXT:FORI=11TO13:FUTSPRITEI.(O.
1160 IF SL=1 THEN GOSUB 790
                                       209): NEXT
1170 IF SS=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 9
                                       1450 IF PK=0 THEN EN=EN-3 ELSE EN=E
1180 RETURN
                                       1440 LOCATE4, 16:PRINTUSING"BBB"; EN
1470 IF PK=1 THEN 1950 ELSE 1240
***************** BATALLA ****
                                       4480 - 2222-222222222222222222222222
'''''''''BATERIAS DE TORPEDOS Y PHAS
                                       1200 PK=0:LOCATE 15,8:PRINTCHR$(184
):LOCATE 9,14:PRINTSTRING$ (13,184)
                                       1490 IF TP=0 AND PH=0JHEN LT=8:CC=6
1210 IF RND(1)>.95 THEN CK=7 ELSE C
                                       :LOCATE1,1 ELSE LT=0:CO=12
                                       1500 PUTERRITEO, (YT, 104), CC, LT
K=1: 'invisibilidad de klingon
1220 XK=INT(RND(-TIME)*122)+72
                                       IEIO Astinkeys: IF Astendard(13) THENR
1230 YK=INT(RND(-TIME) *28) +40
                                       UTSPRITE GA+1, (XK, 209), 1, GA+1: SPRIT
1240 IFS(SEC, 1) <= 0 THEN GOSUB540: L
                                       E SEF: METURN200
OCATE4.1: PRINT"ESTENSECTORMESTANLIB
                                       1920 AFCTION (0) OR STICK (1)
RE": BEEP: PLAY"L16M500S14D4CDEDC": PU
                                       1530 B=STRIG(0) OR STRIG(1)
TSPRITEGA+1, (XT, 209):FORI=1T01500:N
                                       1540 IF B THEN 1590
EXT: RETURN 400
                                       1550 IF AMSTHEN PORIHITO7:XTHXT+2:I
                                       F XTY175TREN XT=175; NEXT ELSE PUTSP
1250 IF ENK=0 THEN 3310
1260 GOSUB 1480
                                       RITE C. (KT, 104), CC; LT: MEXT
1270 SPRITE OFF: KS=GA+1
                                       1980 IF A-7THEN FOR (-1TO7:XT-XT-2:I
1280 I=INT(RND(1)*10)+1
                                       F XTK80 THEN XT=80:NEXT ELSE PUTSPR
1290 KD=INT(RND(~TIME)*4)+1:ON KD G
                                       ITE O, (XT, 104), CC, LT: MEXT
OT01300,1310,1320,1330
                                       1570 GETS 1670
                                       1530 - 1777777777777777777777777777777777
1300 FORA=OTOI:PUTSPRITEGA+1, (XK, YK
                                       """" DISPARO DE TORFEDOS Y PHASER
), CK, KS: YK=YK+2: IFYK>72 THEN YK=YK-
                                       2 ELSE NEXT:GOTO1350
1310 FORA=OTDI:PUTSPRITEGA+1, (XK, YK
).CK.KS:XK=XK+2:IFXK>176 THEN XK=XK
                                       1590 IF BAH2 THEN LOCATED, 1:PRINT"B
-2 ELSE NEXT: GOTO1350
                                       ATERIASADISPAROMAVERIADAS": GOSUB 5
1320 FORA=OTOI: PUTSPRITEGA+1, (XK, YK
                                       60:505U9540:RETURN 1240
), CK, KS: YK=YK-2: IFYK<40 THEN YK=YK+
                                       1600 IF TPK=0 AND PHK=0 THEN PLAY"L
2 ELSE NEXT: GOTO1350
                                       1M1000S14N20":FDRI=OTD5:LOCATE2,1:P
1330 FORA=OTOI: PUTSPRITEGA+1, (XK, YK
                                       RINT"ALARMAMMUNICIONMAGOTADA": FORN=
), CK, KS: XK=XK-2: IF XK<72 THEN XK=XK+
                                       1TO500:NEXT:LOCATEO,1:PRINT M$(0):F
2 ELSE NEXT: GOTO1350
                                       ORN=OTO500: NEXT: NEXT: RETURN
1340 REM'''disparo klingon'''
                                       1610 SPRITE ON
1350 IF RND(1)>.75 AND GA=3 THEN 13
                                       1620 IF TP=0 THEN 1650
                                       1630 TP=TP-1:LOCATE 5.4:PRINTUSING"
1360 IF RND(1)>.8 AND GA=2 THEN 139
                                       RR": TP
                                       1640 PLAY"L9M1000S14N19":FORN=95T02
1370 IF RND(1)>.85 AND GA=1 THEN 13
                                       OSTEP-2: PUTSPRITE1, (XT+4, N), 6, 9: NEX
                                       T:PUTSPRITE1, (XT, 209), 6, 9:SPRITE OF
1380 IF PK=1 THEN 1950 ELSE GOTO124
                                       F: RETURN
                                       1650 PH=PH-1:LOCATE 5,6:PRINTUSING"
1390 PLAY"L14M6S8N96L8M5000S8N15":F
                                       RR"; PH
SRI=YKT0105STEP6:PUTSPRITE12,(XK,I)
                                       1660 PLAY"L9M1000S14N33":FDRN=95TD2
,1,12:NEXT:PUTSPRITE12,(XK,209)
                                       OSTEP-4: PUTSPRITE1, (XT, N), 15, 1: NEXT
1400 REM''calcula si los deflectore
                                       :PUTSPRITE1, (XT, 209), 15, 1:SPRITE OF
s estan funcionando o no '''''
1410 IF DF=0 SR DF=2 THEN 1430
                                       1670 RETURN
1420 IF DF=1 THEN DE=DE-3:LOCATE4, 1
                                       1680 ***********************
4: PRINTUSING "RAR"; DE: IFDE<=0 THEN D
                                       '''''' ACIERTO DEL DISPARO '''''
F=2:50SUB2720 ELSE 60TO 1470
                                       ********** destruction klingon ) **
1430 LOCATEXK/8, 15: IF RND (1) > 5_THE
```

1490 SPRITE OFF: SOUNDO, 0: SOUND1, 5: S OUND2, 0: SOUND3, 13: SOUND4, 255: SOUND5 , 15: SOUND6, 30: SOUND7, 31: SOUND8, 16: S OUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,9:SOUND 12, 9: SOUND13, 0: FORA=1T0190: NEXT: SOU ND12,50:SOUND13.0 1700 IF PK=1 THEN PUTSPRITE 13, (0,2 09): PUTSPRITE 14, (0, 209) 1710 PUTSPRITE1, (0,209): PUTSPRITE & A+1, (XK, YK), 6,5:FORM=1T0800:NEXT:PU TSPRITEGA+1, (XK, YK), 9, 4: FORM=1TO800 *NEXT:PUTSPRITEGA+1, (XK, YK), 9, 10:FO RM=1T0800:NEXT:KLIN=KLIN-1 1720 F8RI=4T020: PUTSPRITE 17, (XK+I* 2, YK), 8, 11 1730 PUTSPRITE 11, (XK, YK+1*2), 8, 11 1740 PUTSPRITE 12, (XK-I, YK+I), 8, 11 1750 PUTSPRITE 13, (XK+1, YK-1), 8, 11 1760 PUTSPRITE 14, (XK+I, YK+I),8,11 1770 PUTSPRITE 15, (XK-I, YK-I), 8, 11 1780 PUTSPRITE 16, (XK, YK-1*2), 8, 11 1790 PUTSPRITE SA+1, (XK-I*2, YK), 8,1 1800 NEXT 1810 FCR I=2TG17: PUTSPRITEI, (0, 209) : NEXT 1920 S(SEC,1)=S(SEC,1)-1 1830 IFSS=1THENGOSUB910 1840 LOCATE28, 11: PRINTUSING "ARR"; KL 1950 PU=PU+1:IF PU>20 THEN PU=0:RA= RA+1: IF RA>7 THEN RA=7: GOTO 1860 EL SE LOCATE: 1:PRINT"HASASIDOMPROMOVI DOMAM": RE\$(RA): GOSUB 560: RETURN 124 1860 IF PK=1 THEN RETURN 1950 ELSE RETURN 1240 1870 ******************************* """ PERSECUCION DE KLINGONS " '''''''a bordo del Galileo''' 1880 LOCATE 15,8:PRINTCHR\$(229):LOC

ATE9,14:PRINTCHR\$(224);CHR\$(225);:L OCATE20, 14: PRINTCHR\$ (224); CHR\$ (225)



```
+ 1890 LOCATE1.1:PRINT"AMBORDOMDELMGA
LILEOMDISPUESTO": LOCATE4, 2: PRINT"PA
RAMLAMCAZAMDEMKLINGONS": GOSUB 560: 6
OSUB540
 1900 IF RND(1)>.95 THEN CK=7 ELSE C
K=1: invisibilidad de klingon
 1910 XK=INT(RND(-TIME) *122) +72: IF R
ND(1)>.5 THEN PX=3 ELSE PX=-3
 1920 PY=-1:KS=15
 1930 PUTSPRITEO. (0.209)
 1940 PK=1
 1950 IFS(SEC, 1) <= O THEN, GOSUB 540:L
 OCATE4,1:PRINT"ESTENSECTORMESTANLIB
 RE": BEEP: PLAY"L16M500S1404CDEDC": PU
 TSPRITEGA+1, (XT, 209):FORI=1T01500:N
 EXT: GOSUB 540: RETURN 400
 1960 IF ENK=0 THEN
                     3310
 1970 As=INKEYs: IF As=CHRs(13) THENE
 UTSPRITE GA+1, (XK, 209): RETURN200
 1980 A=STICK(0) DR STICK(1)
 1990 B=STRIG(0) OR STRIG(1)
 2000 IF B THEN 2190
 2010 IF A=3 THEN A3=1 ELSE A3=0
 2020 IF A=5 THEN A5=1 ELSE A5=0
 2030 IF A=7 THEN A7=1 ELSE A7=0
 2040 IF A3=1 THEN PX=-3
 2050 IF A5=1 THEN PY=2 ELSE PY=-1
 2060 IF A7=1 THEN PX=3
 2070 XK=XK+PX:YK=YK+PY
 2080 IF YKKSOTHENYK=30 ELSE IF YK>8
 8THENYK=08
 2090 IF XKK70THEN XK=70:PX=3 ELSE I
 F XK>182 THEN XK=182:PX=-3
 2100 IF YK>30 AND YKK=36 THEN KS=15
 2110 IR YK>36 AND YKK=42 THEN KS=16
 2:20 IA YK>42 AND YK<=48 THEN KS=17
 2130 IF YK>48 AND YKK=54 THEN KS=18
 2140 IF YK>54 THEN KS=GA+1
 2150 PUTSPRITE GA+1,(XK,YK),CK,KS
 2160 GOTO 1350
 2170 RETURN
 2180 l'disparo phasers en persecuci
 2190 IF YKKAB THEN SPRITE ON ELSE S
 PRITE SEF
 2200 FLAY"L9M1000S14N33"
 2210 FOR I=2TO47 STEP 9.
 2220 PUTSPRITE 13, (78+I, 112-1*1.1),
 2230 PUTSPRITE 14, (177-1, 112-1*1.1)
 , 15, 14
 2240 NEXT: PUTSPRITE 13. (0.209): PUTS
 PRITE 14, (0, 209)
 2250 SPRITE OFF: SOTO 2010
 2260 '''
 """ CONTACTO CON LA BASE ESPACI
```

2270 IFRND(1)>.7 THEN LOCATE1,1:PRI NT"COMUNICACIONES RBASERIMPOSIBLES":

,,,,,,

```
EN=EN-1:GOSUB 560:GOSUB 540:RETURN
2280 SPRITE OFF
2290 LOCATE1,1: IF S(SEC,2)=0 THEN P
RINT"NINGUNAMBASEMENMESTEMSECTOR":P
LAY"L16M255S11ABCEDEAA":FORI=1T0100
O:NEXT:GOSUB 540:RETURN
2300 LDCATE2.1:PLAY"L3M1000S1106CCC
4": PRINT"ABIERTASALASACOMUNICACIONE
S":LOCATE2, 2: PRINT"CONMBASEMSECTORM
"; S$ (SEC, GA): FORN=1TO4000: NEXT: GOSU
B 540
2310 PUTSPRITEO, (124, 106), 6,8
2320 \text{ XB} = INT(RND(-TIME)*100)+50:Z2=3
2330 PUTSPRITET, (XB, INT(Z2)),6.7
2340 VA=STICK(0) DRSTICK(1)
2350 IFVA=3 THEN DI=DI-1
2360 IFVA=7THEN DI=DI+1
2370 Z2=Z2+.5:XB=XB+DI
2380 IFXB<72 THEN XB=72
2390 IFXB>182 THEN XB=182
2400 IFZ2<108 THEN 2330
2410 IF XB>124 AND XB<132 THEN 2470
2420 REM ""perdida de suministros
2430 BEEP: SOUNDO, O: SOUND1, 5: SOUND2,
0: SOUND3, 13: SOUND4, 255: SOUND5, 15: SO
UND4, 25: SOUND7, 31: SOUND8, 16: SOUND9,
16:SOUND10,16:SOUND11,9:SOUND12,30:
SOUND13,0
2440 PUTSPRITE 7, (XB, Z2), 6, 7: FORM=1
TOSOO: NEXT: PUTSPRITE 7, (XB, Z2), 9, 6:
FORM=1T0800:NEXT:PUTSPRITE 7,7XB,Z2
),9,10:FORM=1TO800:NEXT:PUTSPRITE 7
2450 LOCATES, 1: PRINT"CAPSULAMFUERAM
DEMALCANCE": GOSUB 560:S(SEC, 2) =0 # SB
=SB-1:RETURN 400
2460 REM ? suministros a bordo"
2470 LOCATE7, 1: PRINT "CAPSULAMAMBURD
0": EN=100+RA*25: TP=10: PH=50: PUTSPRI
TE7, (0, 209): PUTSPRITEO, (124, 106), 12
, O: FORN=1TO1500: NEXT: LOCATEO, 1: PRIN
T M$(0):LOCATE4,1:PRINT"REPARACIONE
SMEFECTUADAS": BEEP: FORN=1TC1200: NEX
2480 LOCATE 8,15:PRINTCHR$(224);STR
ING$(13,228); CHR$(225)
2490 DF=0:DE=0:CD=0:MD=0:BA=0
2500 IF SS=1 THEN SS=1 ELSE SS=0
2510 IF SL=1 THEN SL=1 ELSE SL=0
2520 GOSUB 540: RETURN
2530 ********************
2540 IF DF=2 THEN LOCATE4.1:PRINT"D
EFLECTORES%DESTRUIDOS": GOSUB 540: GO
SUB 540: RETURN
2550 IF DF=0 THEN 2640
2560 REM desactivacion deflectores
2570 IF DF=1 THEN LOCATE4,1:PRINT"Q
```

```
UIERESADESACTIVARLOS"
2580 A$=INKEY$: IFA$=""THEN2580
2590 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
2600 IFA$<>"S" THEN RETURN 400
2610 DF=0:EN=INT(EN+DE/5):DE=0:LOCA
TE5, 13: PRINTCHR$ (165); CHR$ (166)
2620 RETURN 400
2630 REM activacion deflectores
2640 LOCATE2, 1: PRINT "PODERNDEFLECTO
RMM 1/ 2/ 3"
2650 As=INKEYs: IF As=""THEN2650
2660 IF A$="1" THEN DE=15
2670 IF A$="2" THEN DE=30
2680 IF A$="3" THEN DE=50
2690 IF DE>=EN THEN LOCATEO, 1: PRINT
 M$(0):LOCATE1,1:PRINT"ENERGIA%INSU
FICIENTE":FORI=1T01500:NEXT:GOSUB 5
40: RETURN
2700 EN=EN-DE: DE=DE*3: DF=1
2710 RETURN 400
2720 *************************
"'''''' DESTRUCCION DE DEFLECTORE
2730 EN=EN-10: DE=0: PLAY"L24M380S140
SAAA"
2740 LOCATE4,1:PRINT"DEFLECTORESADE
STRUIDOS"
2750 GOSUB 560:GOSUB 540:RETURN
2760 **********************
''''''COLOCAR EL MODO DEL SCANNE
R''''''(radar en automatico o man
ual)?
2770 IF SS=2 AND SL=2 THEN LOCATES,
1: PRINT"SCANACOMPUTERMAVERIADO": GOS
UB 560:GOSUB 540:RETURN
2780 LOCATE3.1:PRINT"LRS%%%A~auto%M
~manual"
2790 AsHINKEYS: IFASH""THEN2790
2800 A$=CHR$(ASC(A$)AND223)
2810 IF A$="A" THEN2840
2820 IF As="M" THEN 2830 ELSE 2790
2030 LOCATE1,1:PRINT"SCANADENLARGON
ALCANCEMMANUAL": LOCATE4, 10: PRINTCHR
$(165);CHR$(166):SL=0:FDRI=1TD100:N
EXT:GOTO $2850
2840 LOCATE1,1:PRINT"SCANNDENLARGON
ALCANCEMAUTO":LOCATE4,10:PRINTCHR$(
164); " ": SL=1: FORI=1T01000: NEXT
2850 LOCATEO, 1: PRINT M$(0): LOCATE3.
1: PRINT"SRS%%%A^auto%M^manual"
2860 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2860
2870 As=CHR$(ASC(A$)AND223)
2880 IF A$="A" THEN2910
2890 IF A$="M" THEN 2900 ELSE2860
2900 LOCATE1,1:PRINT"SCANNDENCORTON
ALCANCERMANUAL": LOCATE4, 11: PRINTCHR
$(165);CHR$(166):SS=0:FORI=1TO1000:
NEXT: 60T0 2920
2910 LOCATE1, 1: PRINT"SCANADEACORTOR
```

ALCANCEMAUTO": LOCATE4, 11: PRINTCHR\$ (

164): " ": SS=1: FORI=1T01000: NEXT: GOT 0 2930 2920 IF \$S=0 AND SL=0 THEN LOCATE1. 9:PRINTCHR\$(32);CHR\$(156);CHR\$(158) ; CHR\$ (159); : LOCATE4, 10: PRINTCHR\$ (16 5); CHR\$(166); :LOCATE4, 11: PRINTCHR\$(165); CHR\$ (166); 2930 IF SS=1 OR SL=1 THEN LOCATE1,9 :PRINTCHR\$(155);CHR\$(128);CHR\$(156) ;CHR\$(157);:FORI=OTO1000:NEXT 2940 GOSUB 540: RETURN 400 2950 ************************** '''''' LISTA DE COMANDOS '''' ''''''''''''''''''(rutina de "help")''' 2960 CLS:FORI=OTO13:PUTSPRITEI, (0,2 09):NEXT 2970 PRINT"LETRA ENERGIA SIGNI FICADO COMANDO UTILIZADA" 2980 PRINT"#S1~short~range~sensors~ ~estatus~del~sector~SRS" o~radar 2990 PRINT:PRINT"%L1~long~range~sen sor~scanner~~~~~estatus~de~la~gala xia~LRS" 3000 FRINT:PRINT"AP ~caza~klingons~ a~bordo~del~~ galileo~" 3010 PRINT:PRINT"%80~preguntar~al~o rdenador~de~~~la~nave~espacial~por~ la~~~~~localizacion~mas~cercana~ de~~~klingons~~K~o~base~estelar~~B ~~dirigiendose~la~nave~inmediatamen te~a~ese~sector~" 3020 PRINT:PRINT"%W1-8~warp~engines ~o~motores~~~~warp~factor~es~la~pot encia ~~~~warp~direction~es~la~~~~~ ~~~~~direction~ 1~N 2~NE 3~ESTE.." 3030 As=INKEYs: IFAs=""THEN3030ELSE CLS 3040 PRINT"%BO-1~tomar~contato~con~

3040 PRINT"%B0-1~tomar~contato~con~base~~~para~reponer~energia~torpedos~~phasers~y~realizar~reparacion~~de~averias"

3050 PRINT:PRINT"AMO~selectiona~el~ modo~del~SRS~~y~del~LRS~manual~o~au tomatico"

3060 PRINT:PRINT"NCO~selectiona~el~ modo~de~~~~~ataque~manual~o~autom atico~"

3070 PRINT:PRINT"%A1~establecer~com unicaciones~~~con~klingons~para~efe ctuar~~~~reparaciones~de~emergenci a~~~~es~posible~que~sean~declinada s"

3080 PRINT: PRINT"%GO~SAVE~el~juego~en~cassette~": PRINT: PRINT"%RO~LOAD~un~juego~previamente~~~guardado~en~cassette"

3090 PRINT:PRINT"%H0~escribe~esta~1 ista"

3100 A\$=INKEY\$: IFA\$=""THEN3100ELSE CLS

3110 PRINT"%E0~computer~damage~report~~~~escribe~en~el~lugar~adecuado~~~el~estado~funcional~de~los~~~~sistemas~de~la~nave"

3120 PRINT:PRINT" destruido ";CHR\$ (200)," operativo ";CHR\$ (228)

3130 PRINT:PRINT"%D0~activa~o~desactiva~los~~~~deflectores~%1%~potencia~~~~~equivalente~a~15~unidades~de~~~energia~~~%2%~potencia~de~30~~~~~~~~%3%~potencia~de~50~"

3140 PRINT:PRINT"%RETURN~si~estas~e n~batalla~con~klingons~entonces~reg resas~a~~~la~posicion~de~comando" 3150 PRINT:PRINT"%N~empieza~el~jueg o~de~nuevo"

3160 PRINT"%T~empezar~a~lanzar~torp edos"

3170 PRINT"%O~escribe~tu~rango~y~lo s~~~~~puntos~que~te~faltan~para~~ ~~~obtener~el~siguente~rango"

3180 A\$=INKEY\$:IFA\$=""THEN3180 ELSE RETURN 180



3	1	5	Ç)	,	7	77	,	.*	7	7	7	7	29	7	7	7	.79	7	3	7	7	,	7	7	7	.*	7		7	7	7	2	?
2	7	7	7	7	7	7	2	3	\$	7	3		C	Α	Z	Α		Α	U	Ţ	0	M	Α	T	I	C	Α		9	,	2	7	7	7
77	7	7	1	?	*	7	7	7	7	7	7	7	7	7	,	?	7	2	7	2	7	,	7	7	,	7	2	7	7	7	2	7	7	7
7	79	7	7	7	7																													

3200 IFCA=0 THEN LOCATE3,1:PRINT"AC TIVADANCAZANAUTOMATICA":CA=1:GOSUB 560:GOSUB 540:RETURN

3210 IFCA=1 THEN LOCATE1,1:PRINT"DE SACTIVADARCAZARAUTOMATICA":CA=0:GOS UB 540:GOSUB 540:RETURN

3230 A=INT(RND(1)*3)+1:0N A GOTO 32 40,3250,3260

3240 FORI=1TO40:IF S(I,1)>0 THEN SE C=I:PR=1:LOCATE3,1:PRINT"PRIORIDAD% INENMSECTOR":LOCATE9,2:PRINTS\$(I,GA):PLAY"L3M255813N36":FORI=1TO2500:N



EXT:GOSUB 540:LOCATE5,1:PRINT"COLON IAMBAJOMATAQUE":GOTO 3270 ELSE NEXT:GOTO 3270

3250 FORI=1TO40:IF S(I,1)>0 THEN SE C=I:PR=0:LOCATE3,1:PRINT"PRIORIDAD% IIMENASECTOR":LOCATE9,2:PRINTS\$(I,GA):PLAY"L3M255S13N36":FORI=1TO2500:NEXT:LOCATE0,1:PRINT M\$(1):LOCATE6,1:PRINT"ATAQUE%INMINENTE":GOTO 3270 ELSE NEXT:GOTO 3270

3260 FORI=1T040:IF S(I,1)>0 THEN LO CATE3,1:PR=0:PRINT"PRIORIDADMIIIMEN MSECTOR":LOCATE9,2:PRINTS\$(I,GA):PLAY"L3M255S13N36":FORI=1T02500:NEXT:LOCATE0,1:PRINT M\$(1):LOCATE6,1:PRINT"SITUACIONMPELIGROSA":FORI=1T03000:NEXT:GOTO3270 ELSE NEXT:GOTO 32700

3270 IF SS=1 THEN GOSUB540:GOSUB 91

3280 IF SL=1 THEN GOSUB540:GOSUB 79

3290 IF PR=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 1

3300 RETURN

3310 ''''''''DESTRUCCION ENTERPRISE''

3320 BEEP:PLAY"L1M38S14N79":FORI=17 0900:NEXT:BEEP:SOUNDO,255:SOUND1,5: SOUND2,0:SOUND3,13:SOUND4,255:SOUND 5,15:SOUND6,30:SOUND7,46:SOUND8,16: SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,9:SOUN D12,49:SOUND13,0:FORA=1T0250:NEXT:S OUND12,160:SOUND13,0

3330 FORI=0T05:VP0KE%H201B,103:F0RN =1T0600:NEXT:VP0KE%H201B,71:F0RN=1T 0600:NEXT:NEXT

3340 FORI=0T08:PUTSPRITEI, (0,209),1,1:NEXT

3350 CLS:FORI=OTO23:LOCATEO,I:PRINT STRING\$(31,200);:NEXT

3360 LOCATE4, 2: PRINT" DESTRUCCIONNIN

MINENTE"

3370 LOCATE1,4:PRINT"FALLOMENMLAMRE SERVAMDEMENERGIA"

3380 LOCATE2,8:PRINT"TUNNAVENESPACI ALMENTERPRISE"

3390 LOCATE3,11:PRINT"HAMSIDOMDESTR UIDAMPORMLA"

3400 LOCATE2, 14: PRINT"FUERZANINVASO RANDENKLINGON"

3410 LOCATEO,21:PRINT"~pulsa~%P%~para~la~siguente~~~~~~~~~~mision"

3420 A\$=INKEY\$:IFA\$=""THEN3420

3430 A\$=CHR\$(ASC(A\$)AND223)

3440 IFA\$<>"P" THEN 3420

3450 CLS:FORI=OTO23:LOCATEO,I:PRINT STRING\$(31,200);:NEXT

3460 LOCATE 2,2:PRINT"~se~te~ha~dad o~el~mando~de~~~~~~una~nueva~nave ~":RA=RA-1:IF RA<0 THEN RA=0

3470 LOCATE 2,4:PRINT"~aunque~has~s ido~degradado~~~~~a~";RG\$(RA);"~ ~~~":GA=1

3480 GOSUB 620

3490 LOCATE5,10:FRINT"~tu~rango~es~ ~~":RG\$(RA)

3500 LOCATE2,12:PRINT"la~flota~de~k lingons~es~de~":LOCATE 5,14:PRINTKL IN;"~naves~de~combate":LOCATE 5,16: PRINT"~numero~de~bases ";SB

3510 A\$=INKEY\$:IF A\$="" THEN 3510

3520 GOSUB 3860:RETURN 400

3540 LOCATE20, 18: PRINT "AMALRSMAM";: IFSL=2THEN PRINTCHR\$ (200); ELSE PRINTCHR\$ (228):

3550 LOCATE20, 19: PRINT "RANSRSNAN";: IFSS=2THEN PRINTCHR\$ (200); ELSE PRINTCHR\$ (228):

3560 LOCATE20, 20: PRINT"DEFLECTOR";: IFDF=2 THEN PRINTCHR\$(200); ELSE PRINTCHR\$(228);

3570 LOCATE20,21:PRINT"ORDENADOR";: IFCO=2 THEN PRINTCHR\$(200);ELSE PRINTCHR\$(228):

3580 LOCATE20, 22: PRINT"AMOTORESA";: IFMO=2 THEN PRINTCHR\$(200); ELSE PRINTCHR\$(228);

3590 LOCATE20,23:PRINT"BATERIASA";: IFBA=2 THEN PRINTCHR\$(200);ELSE PRINTCHR\$(228):

3600 FORI=1T05000:NEXT

3630 FORN=0T03:BEEP:LOCATE1,1:PRINT

```
=1T0300:NEXT:LOCATEO,1:PRINTM$(0):F
                                       3870 CLS:FORI=OTO2:LOCATEO,I:PRINTS
ORI=1T0300: NEXT: NEXT
                                       TRING$ (31, 192): NEXT
3640 IF RND(1)<.1 THEN LOCATES, 1:PR
                                       3880 LOCATE7.3:PRINTCHR$(216):STRIN
INT"MOTORESMAVERIADOS": FORI=1T02000
                                       G$(15,223);CHR$(217)
:NEXT:MO=2:50T0 3720
                                       3890 FORI=4TO15:LOCATE7,I:PRINTCHR$
3650 IF RND(1)<.2 THEN LOCATE 1,1:P
                                       (221):STRING$(15,184):CHR$(222):NEX
RINT"SENSORES%LARGOS%AVERIADOS": FOR
I=1T02000:NEXT:SL=2:60T0 3720
                                       3900 LOCATE7, 16: PRINTCHR$ (218); STRI
3640 IF RND(1)<.25 THEN LOCATE 1,1:
                                       NG$ (15, 220); CHR$ (219)
PRINT"SENSORESACORTOSAAVERIADOS": FO
                                       3910 LOCATE 0,4:PRINTCHR$(128);CHR$
RI=1T82000:NEXT:SS=2:60T0 3720
                                        (129); CHR$(130); CHR$(131)
3670 IF RND(1)<.3 THEN LOCATE 5.1:P
                                       3920 LOCATE 0.6:PRINTCHR$(132);CHR$
RINT"DEFLECTORESADESTRUIDOS":FORI=1
                                        (133):CHR$(134)
T02000: NEXT: DF=2: EN=EN+DE/5: DE=0: G0
                                       3930 LOCATE 0,13:PRINTCHR$(135);CHR
TO 3720
                                       $(136);CHR$(137);CHR$(128);CHR$(138
3680 IF RND(1)<.4 THEN LOCATE 0,1:P
                                       ); CHR$ (165); CHR$ (166); :LOCATE1, 14:P
RINT"COMPUTADORANAVEGACIONAAVERIADO
                                       RINTCHR#(169); CHR#(170); CHR#(171);
":FORI=1T02000:NEXT:CO=2:GOT0 3720
                                       3940 LOCATE 1,10:PRINTCHR$(142);CHR
3690 IF RND(1)<.5 THEN LOCATE 2,1:P
                                       $(143):LOCATE 4,10:PRINTCHR$(165);C
RINT"BATERIASNDISPARONAVERIADAS": FO
                                       HR$ (166)
RI=1T02000:NEXT:BA=2:GOT0 3720
                                       3950 LOCATE 1,11:PRINTCHR$(144);CHR
3700 SEC=INT(RMD(1)*39+1)
                                       $ (143):LOCATE4:11:PRINTCHR$ (165);CH
3710 LOCATE1.1:PRINT"ENTERPRISEMDES
PLAZADOMAMSECTOR": LOCATE6, 2: PRINT S
                                       3960 LOCATE 0.8:PRINTCHR$(152);CHR$
$(SEC,GA):FORI=1T05000:NEXT:LCCATEO
                                        (153); CHR$ (32); CHR$ (154); CHR$ (135):
.1: PRINT M$(1): GOTO 3720
                                       LOCATE2,9:PRINTCHR$(154);CHR$(158);
3720 IF SS=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 9
                                       CHR$ (159)
                                        3970 LOCATE 0,16:PRINTCHR$(167);CHR
3730 IF SL=1 THEN SDSUB 540:GDSUB 7
                                       $ (134) : CHR$ (168)
90
                                       3980 FORI=17TO23:LOCATE1,I:PRINTSTR
3740 GOSUB 540: RETURN 410
                                        ING$(10,228);:NEXT:LOCATE4,17:PRINT
3750 ***********************
                                        "LRS"
"""" COMPUTADOR GALACTICO ""
                                        3990 FORI=17TO23:LOCATE13.I:PRINTST
                                       RING#(5,228);:NEXT:LOCATE14,17:PRIN
                                        T"SRS"
3740 IF CO=2 THEN LOCATEO,1:PRINT"C
                                        4000 FORI=17T023:LOCATE20, I:PRINTST
OMPUTADORANAVEGACIONAAVERIADO": GOSU
                                        RING$ (10,200)::NEXT:LOCATE23,17:PRI
B 560:50SUB 540:RETURN
                                        NT"NAVE":
3770 LOCATES,1:PRINT"CURSONKLINGONN
                                        4010 LOCATE25, 4: PRINTCHR$ (139); CHR$
DMBASE"
                                        (140); CHR$(141)
3780 A$="":A$=INKEY$:IFA$=""THEN 37
                                        4020 LOCATE25, 7: PRINTCHR$ (145); CHR$
80
                                        (146):CHR$(147)
3790 AsmCHR$(ASC(A$)AND223)
                                        4030 LOCATE25, 10: PRINTCHR$ (148); CHR
3800 IF A$="K" THEN FORI=SECTO40STE
                                        $ (149); CHR$ (150); CHR$ (151)
P3:IFS(I,1)>0 THEN SEC=1:50T0 3830
                                        4040 LOCATE25, 13: PRINTCHR$ (160); CHR
ELSE NEXT
                                        $(161); CHR$(32); CHR$(162); CHR$(163)
3810 IF A$="B" THEN FORI=SECTO40STE
                                        4050 LOCATE 8.15:PRINTCHR$(224);STR
P3: IFS(I, 2)=1 THEN SEC=1:GOTO 3830
                                        ING$ (13, 228); CHR$ (225)
ELSE NEXT
                                        4060 RETURN
3820 GOSUB 540:LOCATE1,1:PRINT"COMU
                                        4070 ********************
NICACIONAIMPOSIBLE": LOCATE1, 2: PRINT
                                        '''''' PANTALLA MISION '''''
"INTERFERENCIASACONAKLINGONS":FORI=
                                        ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
1T02000:NEXT:GOSUB 540:RETURN 400
3830 IF SS=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 9
                                        4080 CLS:LOCATE 0.10:PRINT"~quieres
                                        ~reasumir~~~LOAD~~tu~~~~~rango~y~bat
3840 IF SL=1 THEN GOSUB 540:GOSUB 7
                                        alla~~~S~~o~~N~~~~~"
90
                                        4090 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 4090
3850 RETURN 400
                                        4100 IF A$="S" OR A$="s" THEN LO=0:
3860 **********************
                                        GOSUB 5810
''''' DIBUJO PANTALLA '''''
                                        4110 CLS:LOCATE5,10:PRINT"~tu~rango
```

~es~~~";RG\$(RA) 4120 LOCATE2, 12: PRINT "~la~flota~de~ klingons~es~de~":LOCATE 5,14:PRINTK LIN; "~naves~de~combate":LOCATE 5,16 :PRINT"~numero~de~bases ";SB 4130 A\$=INKEY\$: IF A\$="" THEN 4130 4140 CLS 4150 LOCATEO, 1: PRINT"~tu~mision~es~ la~de~liberar~a~~~las~tres~galaxias ~de~la~feroz~~invasion~de~las~fuerz as~de~~~ ~~KLINGON~~" 4160 PRINT:PRINT"~tu~estas~al~mando ~de~Ia~~~~~~fantastica~nave~espac ial~el~~~ "MENTERPRISE" 4170 PRINT:PRINT"~la~nave~esta~dota da~de~las~mas~avanzadas~armas~y~equ 4180 PRINT:PRINT"~si~durante~la~bat alla~~~~~necesitas~informacion ~letra~~Hm~" ~pulsa~la 4190 LOCATE1, 21: PRINT" pulsa una te cla~cuando~estes":LOCATE5,22:PRINT" ~listo~para~empezar" 4200 A\$=INKEY\$:IFA\$=""THEN 4200 4210 CLS: RETURN 4220 *********************** ''''''PANTALLA VICTORIA''''' 4230 CLS:FORI=OTO8:PUTSPRITEI, (0,20 9),1,I:NEXT 4240 CLS:FORI=OT023:LOCATEO,I:PRINT STRING\$(31,228);:NEXT 4250 LOCATE10, 2:PRINT"ENHORABUENA" 4260 LOCATES, 7: PRINT "PREPARATEMPARA *RLAMSIGUENTE* 4270 LOCATE10,9:PRINT"GALAXIA"



4290 LOCATEO, 13: PRINT"LOSAKLINGONSA AUMENTARANSENS" 4300 LOCATEB, 15: PRINT "ANUMERONARY" 4310 LOCATEO, 17: PRINT"DISPARANACONA MUCHAMMASMPOTENCIA" 4320 LOCATE2,21:PRINT"~presiona~%P~ ~para~tu~mision" 4330 A\$=INKEY\$:IFA\$=""THEN4330 4340 A\$=CHR\$(ASC(A\$)AND223) 4350 IFA\$<>"P" THEN 4330 4360 GOSUB 620 4370 CLS; LOCATES, 10: PRINT"~tu~rango ~es~~~": RG\$ (RA) 4380 LOCATE2, 12:PRINT"~la~flota~de~ kIingons~es~de~":LOCATE 5,14:PRINTK LIN; "~naves~de~combate":LOCATE 5,16 :PRINT"~numero~de~bases ";SB 4390 As=INKEYs:IFAs=""THEN4390 4400 GA=GA+1 4410 CLS:GOSUB 3860: RETURN 190 4420 ************************ """"""" PANTALLA VICTORIA FINAL" 4430 CLS:FORI=OTO8:PUTSPRITEI, (0,20 9),1,I:NEXT 4440 LOCATE 6,8:PRINT"%LO%HAS%LOGRA יי סמ 4450 LOCATE 1,12: PRINT"%LA%FEDERACI ONRESTARARSALVO" 4460 LOCATE 2,14:PRINT"RAHORARNECES ITASADESCANSO" 4470 LOCATE 8,4:PRINT"%ENHORABUENA" :FORI=1T01100:NEXT:LOCATE8,4:PRINTS PC(12):FORI=OTO1100:NEXT 4480 LOCATE1,16:PRINT"NOUIERESNGRAB ARATUARANGOAYA . NBATALLANNNSNNN 4490 As=INKEYs:IFAs=""THEN4470 4500 IF A\$="S" OR A\$="s" THEN SA=0: GOSUB 5720 4510 CLS:LOCATE1,16:PRINT"~quieres~ jugar~de~nuevo~~s~~n~" 4520 As=INKEYs:IF As=""THEN 4520 4530 IF As="S" OR As="s" THEN GA=1: GOSUB620:GOSUB 3860:RETURN400 4540 GOTO 5900 4550 ****************************** '''''' LECTURA DE DATOS ''''' 4560 SCREEN1, 2: WIDTH31: KEY OFF: COLO 4570 LOCATE 8.8:PRINT"AMSXASTARATRE K":LOCATE 6,12:PRINT"~por~ MJUANMSA LASA": LOCATE6, 13: PRINT "MODVARASOLBE RGSVEIR 204":LOCATE9,14:PRINT"0973

%OSLO% 9":LOCATE10,15:PRINT"%NORUEG

AA"

MUCHORMASRDIFICIL"

4580 FORA=&H2005 TO &H2007:VPOKEA.1 60: NEXT 4590 FDRA=&H2008 TD &H2008:VPDKEA.3 O: NEXT 4600 FORA=&H2010 TO &H2015:VPOKEA.1 28: NEXT 4610 FORA=%H200C TO %H200F:VPOKEA,2 4: NEXT 4620 VPDKE%H2016,18 4630 VPDKE&H2017,112 4640 VPDKE&H2018, 224 4650 VPOKE&H2019,128 4660 VPOKE&H2018,71 4670 VPBKE&H2010,39 4480 VPDKE&H2005,30 4690 REM redefinicion de caracteres 4700 B=BASE(7):C\$=CHR\$(126):D=B+ASC (C\$)*8 4710 FORX=DTOD+7: VPOKEX, 0: NEXT 4720 B=BASE(7):RESTORE 4810 4730 FOR A=128 TO 171 4740 E\$=EHR\$(A) 4750 D=B+ASC(C\$) *8 4760 FORX=DTOD+7 4770 READ H\$ 4780 VPOKEX, VAL ("&H"+H\$) 4790 NEXTX,A 4800 B=BASE(7):C\$=CHR\$(92):D=B+ASC(C\$) *8: FORX=DTOD+7: VPOKEX, O: NEXTX 4810 DATA EE,4A,4A,4A,4E,Q,0,0,EE,A A,CE,AB,AB,O,O,O,EC,BA,CA,BA,EC,O,O ,0,E0,A0,A0,A0,E0,0,0,0 4820 DATA EA, AA, EE, 8A, 8A, 0, 0, 0, EE, A 8,EE,A2,AE,O,O,O,EE,BA,CC,BA,EA,O,O

4830 DATA CE,A8,AC,A8,CE,O,O,O,E8,8 8,C8,88,8E,70,0,0,EE,88,C8,88,EE,0,0 ,0,E0,A0,C0,A0,A0,0,0,0 4840 DATA EE,8A,EE,AA,EA,O,O,O,8E,8 A.BE.BA.EA.O.O.O.AA.AA.44.A4.A4.O.O 4850 DATA BE,BA,BC,BA,EA,O,O,O,EO,B 0,E0,20,E0,0,0,0,EE,8A,EC,2A,EA,0,0 ,0 4860 DATA EE,88,EC,28,EE,0,0,0,EE,8 4,84,84,E4,0,0,0,EE,AA,AC,AA,EA,0,0 4870 DATA A8,A8,C8,A8,AE,0,0,0,52,5 A,56,52,52,0,0,0,EE,BA,EA,AA,EE,0,0 ,0,97,D4,B7,91,97,0,0,0 4880 DATA EE,88,E8,28,EE,0,0,0,E9,A D.EB.A9.A9.O.O.O.AE.EA.AA.AA.AE.O.O 4890 DATA EA, AA, EA, AA, AE, O, O, O, AE, E A, AE, AA, AA, O, O, O, EB, 4A, 4A, 4A, 4B, O, O , 0 4900 DATA 95,D5,B5,95,97,0,0,0,74,5 4,74,54,57,0,0,0 4910 DATA EE,84,E4,24,E4,0,0,0,EE,A A, EC, AA, AA, O, O, O, CE, AA, CE, AA, CA, O, O ,O,EE,88,EC,28,EE,0,0,0 4920 DATA E9, AD, AB, A9, E9, 0, 0, 0, EE, A 8,AC,A8,E8,O,O,O,EO,80,CO,80,80,O,O 4930 DATA E9,8D,CB,89,E9,0,0,0,EA,8 A, E4, A4, E4, O, O, O 4940 DATA EE,AA,EA,8A,8E,0,0,0,AE,A 8, AC, E8, AE, O, O, O, E0, AO, CO, AO, AO, O, O 4950 B=BASE(7):FORA=216T0219:C\$=CHF \$ (A) : D=B+ASC (C\$) *8



Alfonso I, 28 • 50003 ZARAGOZA
Telf./Fax (03) (976) 299060
Apdo. Correos 7037 • 50080 ZARAGOZA
ZARAGOZA (Spain)

Este Verano....

Ya puedes convertir tu viejo MSX-2 en MSX-2+ compatible:

KIT VDP 9958	(Sustitución del videoprocesador interno)	15.000 pts.
KIT BIOS 2+	(Sustitución de las BIOS internas)	15.000 pts.
FM-PAK		16.000 pts.
KIT Completo	- Oferta especial -	40.000 pts.

^{*} Solicita tambien nuestro nuevo y completo catálogo totalmente gratis.

```
4960 FORX=DTOD+7:READH$:VPOKEX,VAL(
"&H"+H$): NEXTX, A
4970 DATA 3F,7F,FF,FF,FC,F8,F0,F0,F
C,FE,FF,FF,3F,1F,F,F,F0,F0,F8,FC,FF
,FF,7F,3F,F,F,1F,3F,FF,FF,FE,FC
4980 B=BASE(7):FORA=176T0182:C$=CHR
$(A):D=B+ASC(C$)*8
4990 FORX=DTOD+7:READH$: VPOKEX, VAL (
"&H"+H$):NEXTX.A
5000 DATA 10,54,38,EE,38,54,10,0,60
,FO,FO,69,A,C,A,9
5010 DATA 18,18,18,FF,FF,18,18,18,0
,0,0,18,0,0,0,0
5020 DATA 3C,7E, ff, DB, 7E, 3C, e7, bd, 1
8,3C,7E,59,FF,3C,e7,bd,18,3C,5A,7E,
3C, 18, E7, 99
5030 DATA A3,54,28,10,3E,08,44,A6,A
3,50,81,0,0,D8,64,A7
5040 DATA 1,41,e3,ec,98,a0,93,88,84
,88,44,32,7f,78,30,0,80,82,c7,37,19
,5,c9,11,21,11,22,4c,fe,1e,c,0
5050 DATA 0,0,40,40,40,a0,a0,a0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,5,5,5,0,0,0,
0,0,0,0,0
5060 RESTORE 5080: B=BASE(7): FORA=22
4T0229:C$#CHR$(A):D=B+ASC(C$)*8
5070 FORX=DTOD+7:READH$: VPOKEX.VAL(
"&H"+H$):NEXTX,A
5080 DATA 1,3,7,6F,7F,7F,7F,FF,40,C
0,E0,F6,FE,FE,FE,FF,0,81,C3,E5,DF,F
B, F7, FF, O, O, 82, C5, 16, 8A, D7, FF, FF, FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,3c,42,a5,99,99,a
5,42,3∈
5090 B=BASE(7):FORA=0T024 STEP8:RES
TORE 5110:C$=CHR$(184+A):D=B+ASC(C$
) *8
5100 FORX=DTOD+7:READH$: VPOKEX, VAL (
"&H"+H$):NEXTX,A
5110 DATA ff, ff, ff, ff, ff, ff, ff
5120 DATA 18,18,3c,c3,81,42,3c,0
5130 *************************
'''''' LEE SPRITES ''''
     5140 RESTORE 5020:FORN=2T06
5150 9$="":FOR I=0 TO 7:READ H$
5160 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5170 SPRITE$(N)=S$:NEXT N
5180 RESTORE 5040
5190 FORN=OTO1:S$="":T$="":U$="":V$
=0.01
5200 FORI=0T07:READ H$
5210 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5220 FORT=OTO7:READ H$
5230 T$=T$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5240 FORI=OTO7:READ H$
5250 U$=U$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5260 FORI=OTO7: READ H$
5270 V$=V$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
                                       ERAVII, SERPENAI, SCRATCHAXXI, CARINAA
```

```
5280 SPRITE$(N)=S$+T$+U$+V$:NEXT
5290 RESTORE 5120
5300 S$="":FOR I=0 TO 7:READ H$
5310 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5320 SPRITE$(7)=S$
5330 DATA 0,40,E0,E0,90,A8,97,88,84
.88,44,32,7F,78,30,0,0,2,7,7,9,15,E
9,11,21,11,22,4C,FE,1E,C,0
5340 RESTORE 5330:S$="":T$="":U$=""
: V$=""
5350 FOR I=OTO7: READ H$
5360 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5370 FORI=OTO7:READ H$
5380 T$=T$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5390 FORI=OTO7:READ H$
5400 U$=U$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5410 FORI=OTO7: READ H$
5420 V$=V$+CHR$(VAL("&H"+H$)):NEXT
5430 SPRITE$(8)=S$+T$+U$+V$
5440 RESTORE 5490
5450 FORN=9T018
5460 S#="":FOR I=0 TO 7:READ H$
5470 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+H$)): NEXT
Ι
5480 SPRITE$(N)=$$:NEXT N
5490 DATA 10,10,38,38,38,38,70,60
5500 DATA 81,50,0,0,83,0,44,80
5510 DATA 0,0,0,8,0,0,0,0
5520 DATA 0,0,0,8,8,0,0;0
5530 DATA 0,0,0,8,30,50,20,0,0,0,0,
10, c, a, 4, 0
5540 DATA 0,0,0,18,18,0,0,0,0,0,38,
28, 10, 38, 0, 0, 0, 18, 3c, 24, 18, 24, 0, 0, 0
,38,7c,54,38,44.0.0
5550 ''' data nombre sectores''
5560 RESTORE 5600:FORI=1TO3
5570 FORN=1T040
5580 READS$(N, I)
5590 NEXT N, I
5600 DATA DAHLMIII, SOLMIII, DRACOMII
"MATRIXAVII, VIRGOAII, ANDROMEDAAI, KH
ALANIX, RIGELMIII, ZORKMVI, CAPELLAMVI
,SINTRANAIV, VIDENEBAVIII, UNIXAII, AN
TARESMII, EXECMVIII, CANPUSMV, PANTHER
XIM
5610 DATA VEGARVIII, OHMEGARII, ALTAI
R%II, YOGA%II, POLUX%III, TANGO%XII, SP
ICARVIII, KHOMARII, LALANDERII, PEGASL
SAIII,KRUGERAIV,TYCHOAVIII,SIRIUSAV
II, PIPPINAII, PROCYONAI, GALILEOAX, PO
LARISMII, PULSARMIII, ALKAIDMII, NOVAM
II.ACAMARVI,GIGARXI,AVIORRIII,KHILO
MIII, CETU
5620 DATA ZULUMIV,NUNKIMVII,ANKAAMI
II, HAMALAVII, SUMAILAVI, NOKTAAV, TEXA
COMIII,OLIPHAUNMI,KONDORMII
5630 DATA MENKENTAVI, MORDORAIII, VID
IPHARIII, LIMARVII, VALIOTHRI, DELTARV
I, VIAMAGUILA, GAMMAMX, ICALLAMMIX, BAK
```

```
I,OTHLOAII,VCYGUUSAIII,BAGGINSAV,MI
RARVI, SAURONAI, ALGULAIII, BETAAVIII
5640 DATA MOEBIUSKII, PINTOKX, CHROME
AVII, ORPHEUSAII, ALEPHAII, ZEUSAX, KEP
LERMIV.ORTHMIV.CHILLMII.GEMINIMI,MA
RYNIII, PISCESNV, SIERRANV, STRATOSNIV
,KOLSTADRII,MALTHUSRII,PUGHERIV
5650 DATA BRAVONII, DROSKNIX, OLYMPHU
SMIX, GAARDERMVIII, NORDMX, KANKHAMI, M
AXWELLAII, JERVENAII, NEWTONAVII, SPON
ERIV, GALAGTICARI, DUDZIUKRI, ZILOGRVI
II, BRANDERAII, INTELAIII, TAKACSYAXII
, MYCRONAII, FOUNDATIONAI, WINTERAIV, M
EGANVII, METAORDNII, COMETNV, CONRADIN
RII, NEWRS.
5660 DATA EPSILONAIV.KOSKIAI.KANDHI
ARIV; OHLSSONRIV, HAIDERRIX, HESTNESSR
VIII, RASTANII, SANDENIII, ZALKAUNIV
5670 M$(0)=STRING$(31,192)
5680 M$(1)=STRING$(62,192)
5690 RESTORE 5700:FORI=OTO7:READH$:
RG$(I)=H$:NEXT
5700 DATA ALFEREZ, TENIENTE, CAPITAN,
COMANDANTE, CORONEL, GENERAL, VICENALM
IRANTE, ALMIRANTE
5710 RETURN
5720 *************************
''''''SAVE'''
2 2 7
5730 CLS:LOCATEO, 10:PRINT" NPULSANPL
```

AYNYMRECORDMENNELMMMMMMCASSETTEMYML UEGORPULSARRETURNA" 5740 As=INKEYs:IFAs<>CHRs(13)THEN57 40 5750 OPEN"CAS:DATA" FOR OUTPUT ASRI 5760 FOR I=1TO40:FORN=1TO2 5770 PRINT&1.S(I.N) 5780 NEXT N.I 5790 PRINTR1,KLIN,DE,DF,SL,SS,CO,MO , BA, TP, EN, PH, GA, RA, PU, SB 5800 CLOSE: IF SA=1 THEN SA=0: GOSUB 3860: RETURN ELSE RETURN 5810 ******************* 5820 CLS:LOCATE1,10:PRINT"MPULSAMPL AYNNENNELNCASSETTENYN NLUEGONPULSAN RETURN" 5830 As=INKEYs:IFAs<>CHRs(13)THEN58 5840 OPEN"CAS:DATA" FOR INPUT ASRI 5860 INPUTA1,S(I,N) 5870 NEXT N.I 5880 INPUTA1, KLIN, DE, DF, SL, SS, CO, MO ,BA,TP,EN,PH,GA,RA,FU,SB 5890 CLOSE: IF LO=1 THEN LO=0: GOSUB 3860:RETURN ELSE RETURN 5900 COLOR 1,7,7:CLS:SCREENO:END 5910 RESUME NEXT

```
Test de listados
 10 - 58
          260 -205 510 --
                               760 -182
                                          1010 -117
                                                      1260 -104
                                                                  1510 -229
 20 - 58
          270 -137
                    520 - 95
                               770 -142
                                          1020 - 91
                                                      1270 -
                                                                  1520 - 46
                               780 - 58
 30 - 58
          280 - 48
                    530 -
                          58
                                                      1280 -
                                                                  1530 - 49
                                          1030 - 72
                                                               6
      58
          290 -169
                    540 -142
                                                      1290 - 54
 40 -
                               790 -145
                                          1040 - 36
                                                                 1540 -241
   - 58
          300 -186 550 - 58
                               800 -239
                                                                  1550 -103
 50
                                          1050 -197
                                                      1300 - 75
                               810 -150
 60 -
      58
          310 -170
                    560 - 72
                                                      1310 -174
                                                                  1560 -176
                                          1060 - 14
 70
      58
          320 -113
                               820 -179
                                          1070 - 49
                                                      1320 - 45
                                                                  1570 - 35
                    570 -121
 80 - 58
          330 - 80
                               830 -185
                                                      1330 - 72
                                                                  1580 - 59
                                          1080 -193
                    580 - 58
 9.0 - 58
          340 -180
                               840 - 34
                                          1090 - 92
                                                      1340 -
                                                                  1570 -115
                    590 -187
                                                              0
                               850 - 33
100 - 66
          350 -144
                    600 - 28
                                          1100 -
                                                 79
                                                      1350 - 53
                                                                  1600 -117
110 -255
          360 - 28 610 -200
                                                                  1610 - 92
                               860 - 78
                                          1110 - 15
                                                      1360 - 64
120 -152
          370 ~136 620 - 58
                               870 -
                                                      1370 - 69
                                                                  1620 -143
                                          1120 - 51
130 -151
          380 -103
                    630 -167
                               880 -180
                                                               2
                                                                  1630 -188
                                          1:130 -174
                                                      1380 -
140 - 93
          390 - 37
                                                                  1640 - 57
                    640 -115
                               890 -212
                                          1140 -166
                                                      1390 -211
150 -240
          400 - 58 650 -216
                               900 - 58
                                                                  1650 -154
                                          1150 - 30
                                                      1400 -
160 -125
          410 -234
                    660 - 97
                               910 -170
                                                      1410 - 27
                                                                  1660 -103
                                          1160 -185
170 -
          420 - 18
                    670 -209
                               920 - 21
                                          1170 - 43
                                                      1420 -223
                                                                  1670 -142
          430 -172
                    480 - 80
180 - 50
                               930 -
                                          1180 -142
                                                      1430 - 28
                                                                 1680 - 58
190 - 40
          440 -125 690 - 63
                               940 -161
                                                      1440 -127
                                                                  1690 -- 250
                                          1190 - 58
          450 -121
                               950 -199
200 -185
                    700 -122
                                                      1450 - 19
                                                                  1700 -156
                                          1200 - 11
210 - 41
          460 -202
                               940 ~203
                                          1210 - 85
                    710 - 180
                                                      1460 - 98
                                                                  1710 -
                                                                         18
          470 - 30
                               970 - 58
                                          1220 -192
220 - 104
                    720 -131
                                                      1470 -121
                                                                  1720 - 90
230 - 18
          480 ~114
                    730 -131
                               980 -249
                                          1230 - 67
                                                      1480 - 58
                                                                  1730 - 79
240 -240
          490 - 58
                    740 - 25
                               990 -129
                                          1240 -191
                                                      1490 -172
                                                                  1740 -133
250 -111
          500 -250 750 -148
                              1000 - 58
                                          1250 -240
                                                      1500 -215
                                                                  1750 -134
```

```
1760 -134
           2360 - 15 2960 -237 3560 - 96 4160 - 39 4760 - 51
                                                                 5360 -100
                                 3570 -111 4170 -178 4770 -243
1770 -137
           2370 -165
                      2970 - 16
                                                                 5370 -233
                      2980 -172 3580 -189 4180 - 67 4780 - 61
1780 - 85
                                                                 5380 -102
           2380 - 38
1790 -193
                                3590 -107 4190 -148 4790 - 72
           2390 -
                   0
                      29901- 5
                                                                 5390 -233
                                3600 - 25 4200 -253 4800 - 83
1800 -131
           2400 -141
                                                                 5400 -104
                      3000 -201
                      3010 - 3 3610 - 95 4210 -103 4810 -195
1810 - 26
           2410 - 72
                                                                 5410 ~233
1820 -109
                      3020 - 67 3620 - 58 4220 - 58 4820 -186
                                                                 5420 -106
1830 - 56
           2430 -216
                      3030 -224 3630 - 29 4230 -157 4830 -157
                                                                 5430 -249
1840 - 14
                      3040 -220 3640 -210 4240 -127 4840 -133
                                                                 5440 - 33
           2440 -213
1850 -152
                     3050 -230 3650 -194 4250 -103 4850 - 69
           2450 -246
                                                                 5450 -211
1860 -149
                                3660 - 231 4260 - 12 4860 - 125
                                                                 5440 -205
           2460 -
                    0 3060 -212
1870 - 58
                                3670 -242 4270 - 61 4870 -106
                                                                 5470 -173
           2470 -240
                      3070 - 85
1-090 -- 171
           2480 -150
                                        2 4280 - 56 4880 -167
                                                                 5480 -251
                      3080 - 9
                                3480 -
1890 -141
                      3090 -149 3690 - 18 4290 -130 4890 -176
                                                                5490 - 25
           2490 - 172
1900 - 85
                                3700 -181 4300 -233 4900 -136
           2500 - 52
                      3100 - 39
                                                                 5500 - 81
1910 - 10
           2510 - 31
                      3110 -122 3710 -136 4310 -136 4910 - 12
                                                                 5510 - 64
1920 -129
                      3120 -200 3720 - 43 4320 -103 4920 - 67
           2520 -129
                                                                 552Q -. 72
1930 - 37
                     3130 -115 3730 -172 4330 -127 4930 - 12
           2530 - 58
                                                                 5530 - 83
1940 -156
                                3740 - 42 4340 -104 4940 -113
                                                                 5540 -192
           2540 -127
                      3.140 -122
1950 -178
           2550 - 87 3150 -140 3750 - 58 4350 - 68 4950 -168
                                                                 5550 -- 58
1960 -240
           2560 - 0 3160 -202 3760 -205 4360 - 9 4960 - 89
                                                                5560 -130
1970 - 4
                      3170 -148 3770 - 87 4370 -161 4970 - 42
                                                                 5570 -225
           2570 -120
1980 - 46
                      3180 - 40 3780 - 41 4380 -194 4980 - 91
                                                                 5580 - 18
           2580 -163
1990 - 49
                                3790 -104 4390 -188 4990 - 89
                                                                5590 - 70
           2590 -104 3190 - 58
2000 - 75
           2600 -108 32<del>00 -159</del> 3800 -236 4400 - 2 5000 -251
                                                                 5600 - 19
2010 -109
                                3810 -230 4410 - 43 5010 - 95
                                                                 5610 -217
           2610 -160
                      3210 -121
2020 -115
           2620 - 45 3220 - 58 3820 - 12 4420 - 58 5020 -219
                                                                5620 -226
2030 -121
                      3230 - 78
                                3830 - 43 4430 -157 5030 -165
                                                                5630 -242
                   Ö
2040 -119
                                3840 -172 4440 -214 5040 - 27
                                                                5640 -167
           2640 - 82
                      3240 -161
2050 - 254
                                3850 - 45 4450 - 92 5050 -172
                                                                 5650 -113
           2650 -233 3250 - 33
2060 -137
                                 3860 - 58 4460 -177 5060 -121
           2660 -196 3260 -133
                                                                 5660 -157
2070 -217
                                 3870 - 13 4470 - 46 5070 - B9
                                                                 5670 - 31
           2670 -212 3270 - 43
2080 - 25
                                 3880 -120 4480 - 36 5080 -220
                                                                5680 - 63
           2680 -233
                      3280 -172
2090 -221
                                 3890 - 77 4490 - 12 5090 -153
           2690 -197
                                                                5690 -192
                      3290 - 64
2100 -123
                                3900 -132 4500 - 41 5100 - 89
           2700 -151
                      3300 -142
                                                                5700 -196
2110 -136
                                 3910 -128 4510 -121 5110 - 24
                                                                5710 -142
           2710 - 45
                      3310 - 58
2120 -149
                                 3920 - 219 + 4520 - 62 5120 - 75
                                                                5720 - 58
           2720 - 58
                      3320 -
                             7
2130 -162
                                3930 -255 4530 -125 5130 - 58
                                                                5730 -191
           2730 -185
                      3330 - 23
2140 - 84
           2740 -204
                      3340 -196
                                3940 -132 4540 -186 5140 - 69
                                                                5740 -180
2150 -121
                                3950 -135 4550 - 58 5150 -205
                                                                 5750 -185
           2750 ~136
                      3350 - 99
2160 -226
                                3960 -100 4560 -158 5160 -173
                                                                5760 -211
           2760 - 58
                      3360 -129
2170 -142
           2770 - 54
                      3370 - 48
                                3970 - 41 4570 - 0 5170 -251
                                                                5770 - 89
2180 ~ 58
           2780 - 91
                                3980 ~ 20 4580 -136 5180 - 93
                                                                5780 - 70
                      3380 -105
2190 - 53
                                3990 - 42 4590 - 13 5190 - 81
                                                                 5790 -181
           2790 -117
                      3390 -140
2200 - . - 4
                                                                5800 -165
           2800 -104
                                4000 -142 4600 -129 5200 -233
                      3400 - 34
2210 -218
                                4010 - 5 4610 - 15 5210 -100
                                                                5810 - 58
           2810 -111
                      3410 - 51
2220 -201
                      3420 -238 4020 - 26 4620 - 53 5220 -233
                                                                5820 -128
           2820 - 74
2230 - 46
                                4030 -235 4630 -148 5230 -102
                                                                5830 - 14
           2830 -252
                      3430 -- 104
2240 - 88
           2840 -182
                      3440 -179
                                4040 - 78 4640 - 5 5240 -233
                                                                5840 -239
2250 -100
                      3450 - 99 4050 -150 4650 -166 5250 -104
           2850 - 97
                                                                5850 -211
2260 - 58
                                4060 -142 4660 -111 5260 -233'
           2860 -188
                      3460 -246
                                                                5860 - 77
2270 - 48
                                4070 - 58 4670 - 80 5270 -106
           2870 -104
                      3470 -- 45
                                                                5870 - 70
2280 -178
           2880 -181
                      3480 - 9 4080 -120 4680 - 48 5280 -235
                                                                5880 ~169
2290 -141
                      3490 -200 4090 -142 4690 - 0 5290 -154
                                                                5890 -179
           2890 -215
2300 -113
           2900. -240
                      3500 - 68 4100 -138 4700 - 94 5300 -205
                                                                5900,-251
2310 -192
                                4110 -161 4710 -133 5310 -100
                                                                5910 - 42
           2910 - 30 3510 - 72
2320 -109
                      3520 - 37 4120 -194 4720 - 19 5320 -186
           2920 -249
                                                                 TOTAL:
2330 -189
           2930 - 84 3530 - 58 4130 -183 4730 -212 5330 -163
2340 -132
           2940 - 32 3540 -244 4140 -159 4740 -125 5340 - 22
                                                                     68744
2350 - 12
           2950 - 58 3550 - 3 4150 -175 4750 -190 5350 -233
```



Por Daniel Pérez

FANTASM SOLDIER II

En esta ocasión, podréis llegar al final de la secuela del mítico programa de Telenet.

antasm Solider II" es un juego dividido en cinco niveles, que vamos a analizar por separado.

STAGE 1

El primer nivel es muy sencillo. Al princio, solo tienes que ir caminando a la derecha, eliminando a los enemigos con la espada, mientras permaneces agachado y recogiendo las bolas rojas y azules que vayan dejando, las cuales serás de utilidad cuando tengamos algún "item" (objeto) especial que se active en los momentos de mayor peligro.

Date cuenta de que esta vez no podrás saltar a doble altura, como ocurría en la primera parte, por lo que mejor será acabar con ellos directamente.

Tras coger el arma, y siempre hacia la derecha, encontrarás otro traje (de marinero), quetendrá mayorpoder de defensa y que deberás ponerte inmediatamente, accediendo al menú mediante la pulsación de < F1 > y saliendo de él presionando < Z>. Entonces, accederás a la segunda parte de este primer nivel.

Deberás ir descendiendo por las escaleras, eliminando a las molestas alimañas rojas. Luego, ve hacia la derecha hasta encontrar otro traje ("blazer"), que aumentará, en cuanto te lo pongas, tu HP.

Salta el montículo y ve con cuidado hacia la derecha, sin caerte al mar y saltando de plataforma en plataforma, deteniêndote en cada una de ellas para acabar con los monstruos rojos que surgen del agua.

En la quinta o la sexta plataforma, encontrarás "diff", un objeto de mucha utilidad, ya que provoca que los enemigos se aparten por unos segundos.

Un poco más tarde, hallarás más "bullets", que se convertirán en tu arma para el segundo nivel. Para llegar al

final, símplemente tienes que dirigirte a la derecha y enfrentarte al enemigo final, tras haber cogido un objeto que recarga por completo tu energía.

Conseguirás eliminar a este peligroso monstruo caminando hacia la derecha hasta que el scroll se detenga; en ese momento el suelo se abrirá y saldrán piedras del suelo. Esquívalas hasta que el enemigo final haga su aparición; cuando casi se haya levantado por completo, corre a la izquierda hasta que estés fuera de su alcance.

Sitúate en el extremo de la pantalla, gírate y espera a que dispare sus balas verdes. Esquívalas y salta cuando estés en el punto más alto

Siguiendo este procedimiento, lograrás destruiral monstruo, aunque deberás ir con cierto cuidado, pues sus avances son peligrosos.

STAGE 2

Déjate caer hasta conseguir un "item"

azul, que te dará mayor capacidad de salto. Aprovechándote de la ventaja que te concede este objeto, salta hasta el extremo superior de la pantalla.

Sigue hacia la derecha hasta que encuentres un hueco; déjate caer y sigue andando, aunque en esta ocasión hacia la izquierda. Luego, salta para coger el laser, pero no lo actives todavía.

Desciende hasta el extremo inferior y camina hacia la derecha hasta que encuentres un "item" E. Se trata de un "evader", que hace desaparecer a los enemigos durante unos escasos pero valiosos segundos.

Ahora sube hasta encontrar un nuevo "item", "offense L1", que deberás ponerte inmediatamente. Luego, salta hacia arriba y a la derecha, con lo que habrás terminado con la primera parte del nivel.

Encamínate hacia el único camino posible, es decir, hacia abajo, y vete agachando para esquivar los disparos



de los monstruos rojos. Será conveniente hacer uso del laser.

Recoge el arma "clusters LV1", aunque todavía no es necesaria. Sigue por el mismo camino hasta que al desplazarte a la derecha encuentres otro nivel de "clusters". Entonces empieza a subir, con lo que encontrarás una nueva arma-

El primer nivel es muy sencillo. Al princio, solo tienes que ir caminando a la derecha, eliminando a los enemigos con la espada, mientras permaneces agachado y recogiendo las bolas rojas y azules que vayan dejando, las cuales serás de utilidad cuando tengamos algún "item" (objeto) especial que se active en los momentos de mayor peligro.

dura ("offense level 1"); en consecuencia, descenderá el HP, pero aumentará la defensa en 1/4, por lo que es recomendable activarla.

Sigue subiendo hacia la derecha hasta que termine el camino y entonces déjate caer. Abajo, a la derecha, verás un "item" azul. Cógelo y ve nuevamente a la derecha. Verás a un terrible enemigo; Sonderm.

Para eliminarle, activa el "cluster" (lev2) y dispara continuamente mientras avanza a la derecha. El arma destruirá todos sus tentáculos. Cuando esto haya ocurrido, vuleve hacia atrás y ataca nuevamente al monstruo, e insiste en su cabeza.

Tras haber acabado con Sonderm asistiremos a una espectacular demostración gráfica, que contiene el disco A, en la cual Megas, tu peor enemigo, deja patente su sorpresa ante la derrota de Sonderm.

STAGE 3

Dirígete a la derecha disparando "cluster" para evitar los misiles que caen del techo, hasta que llegues al extremo derecho, en el que localizarás un "exploder" (un punto rojo desperdigado entre las plantas que hay en el suelo).

Bombardea la pared derecha con el "exploder" y se abrirá para que puedas llegar a otra caverna en la que encontrar "offense LV2", el cual aumentará tu HP.

Luego, vuelve al suelo de las plantas y bombardéalo agachado; se abrirá y



tendrás acceso a otra caverna donde deberás repetir la misma operación.

Ve a la derecha, rompe del muro y ya en la otra cavema, sube y dirigete a la izquierda, donde encontrarás "exploder LV2".

En ese momento, deberás volver atrás y en esta ocasión seguir a la izquierda hasta encontrar otro suelo falso, que también podrás romper, al igual que el que se encuentra por debajo de este.

Coge el laser y vuelve a romper el suelo, en el mismo punto que la antenor. Sigue a la izquierda hasta conseguir "offense LV2" y entonces, avanzando

Tras haber acabado con Sonderm asistiremos a una espectacular demostración gráfica, que contiene el disco A, en la cual Megas, tu peor enemigo, deja patente su sorpresa ante la derrota de Sonderm

hacia la derecha, encontraremos al enemigo final, aunque previamente habremos cogido un "item" de vida.

Gayus, que así se llama el monstruo, tiene en su poder la joya por la que Yuko lucha. Destruiremos la joya que lleva en la cabeza con el laser, y luego veremos a la extraña alimaña que controla los movimientos del enemigo desde dentro; este personaje te agrederá inmediatamente y se teletransportará constantemente. Para destruirle, salta mientras él éstá disparando.

Gracias a tu heróica acción, podrás ver una nueva demo gráfica, símplemente maravillosa, que sigue con la línea argumental del programa. En ella, parece que el cabecilla de los enemigos va a dar la joya a Yuko, pero luego la tira al suelo. Otro enemigo la recoge, y la diosa Valis anima al héroe para que acabe con Megas.

STAGE 4

Este nivel es el más sencillo de todos los que componen "Fantasm Solider II". Unicamente debes ir volando, esquivando y disparando a los monstruos mientras el escenario avanza en scroll.

Es recomendable usar a los "hunters", que verás escondidos a lo largo del precipicio, en uno de los recovecos del escenario.

Por otra parte, el enemigo final de este nivel es bastante fácil de superar; con estante quieto y dispararle constantemente, habrá suficiente.

STAGE 5

Primero coge el "item" rojo, con lo que podrás volar; entonces, activa los "hunters" y empieza a disparar. El poder de vuelo incrementará en 50 puntos las joyas, pero luego irán descendiendo

Es recomendable usar a los "bunters", que verás escondidos a lo largo del precipicio, en uno de los recovecos del escenario.

poco a poco, por lo que es aconsejable no dejar que vayan soltando las bolas rojas.

Sigue avanzando hacia la derecha. Coge la "E" e introdúcete en el teletransportador que aparecerá un poco más tarde. Verás dos bolas de fuego; usa el laser, aunque serían preferibles los

"bullets" (si están en LV2).

Si has utilizado las "bullets LV2", tendrás pocos problemas. Muévete hacia arriba para luego descender un poco siempre que veas venir un disparo

Por cierto; siempre que existan bolas de fuego en la pantallas, será de utilidad activar el laser o los "bullets", si están en LV2 o LV4. En caso contrario, usa "bunter".

semi-directo de frente. De todas formas, dispara continuamente.

Én caso de haber elegido el laser, deplázate de arriba a abajo constantemente, disparando y esquivando las esferas problemáticas; no te preocupes de coger las joyas.

Si has seguido nuestra indicaciones,

tendrás el nivel de energía al máximo, o en todo caso, toda menos tres líneas. Si no te encuentras en estas condiciones, te será dificil llegar a completar el juego.

Tras las bolas de fuego, estará el primer de los tres últimos monstruos finales. Usa de nuevo los "hunter" y dispara constantemente desde la parte izquierda de la pantalla. Con un poco de suerte, ni siquiera te alcanzarán las ráfagas del enemigo.

Déjate llevar hacia la derecha y luego coge el tercer nivel de "hunter". No deberás tener mayores problemas. Introdúcete en todos los transportadores, y volverás al principio de la fase.

Haz uso ahora de "diff", el "item" que usa menos joyas a la hora de activarse. Utiliza el objeto y cuando vuelvan a aparecer los monstruos, reactívalo; realiza la misma operación en todos los tramos menos aquéllos en los que puedas distinguir bolas de fuego, siendo el laser lo más propiado en este caso.

Sigue estas indicaciones hasta llegar a un nuevo enemigo. Usa el "hunter" y quédate debajo del sol del centro; cuando el monstruo, una gigantesca serpiente, haga su aparición, síguele y ve disparando al último segmento con insistencia. Finalmente, monrá sin prácticamente disminuir tu nivel de energía.

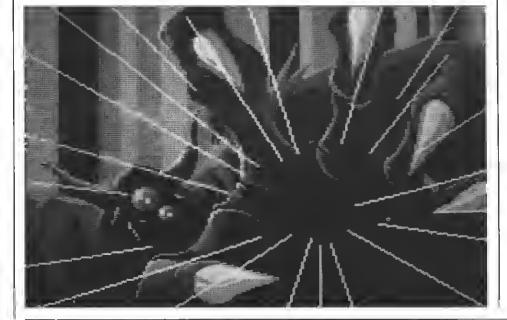
Verás dos bolas de fuego y otras, aleatorias, por los lados, con lo que deberás usar la técnica del "diff" anteniormente descrita (tendrás 65-80 joyas, las suficientes para llegar hasta el maléfico enemigo.

Por cierto; siempre que existan bolas de fuego en la pantallas, será de utilidad activar el laser o los "bullets", si están en LV2 o LV4. En caso contrario, usa "hunter".

Y por fin vas a enfrentarte con Megas. Coge, ante todo, un "item" azul. Usa los "hunter" y aguarda a que aparezca una especie de alfombra, que se convertirá en un pájaro de igual tamaño. Este últimoirá reproduciéndose con una rapidez

Cuando hayas acabado con el monstruo no terminará el juego, sino que otro extraño enemigo surgirá del cadáver de su predecesor. Si quieres escuchar los 32 temas musicales que forman parte del juego, introduce el disco A, pulsa <F5> e





escalofriante.

introduce el disco C.

Al cabo de un rato, hará su entrada el enemigo final, que se paseará por el suelo, dando al mismo tiempo tremendos saltos con la finalidad de alcanzarte con su espada. Calcula bien su trayectoria de manera que no te pueda tocar mientras le disparas.

Cuando hayas a cabado con el monstruo no terminará el juego, sino que otro extraño enemigo surgirá del cadáver de

su predecesor.

Debrás esquivarle mientras disparas, aunque sólo será vulnearable al lanzar sus bolas de fuego. Con un poco de paciencia lograrás destruirle definitivamente y...

UN PAR DE INCISOS PARA LAS ALMAS CURIO-SAS

Si quieres escuchar los 32 temas musicales que forman parte del juego, introduce el disco A, pulsa <F5> e introduce el disco C.

Y para que no hayan dudas; Reno y Telenet son la misma compañía.■



LUDOTECA (I)

A partir de este mes, publicaremos en esta sección una relación de todos los juegos aparecidos en MSX durante los primeros años de expansión del sistema.

no de los principales motivos que me han llevado a confeccionar este listado ha sido el del coleccionismo. Creo sinceramente que son muchos ya los usuarios que tienen una extensa biblioteca de programas que está totalmente desorganizada; sea por falta de tiempo, sea por el olvido causado por el paso de los años.

Por lo pronto, os propongo una forma de ordenarlos y de clasificarlos; al mismo tiempo, se especifican datos que probablmente desconoceréis sobre cada uno de ellos (año de publicación, productora...), así como unos valores numéricos a modo de calificación. La primera cifra corresponde a los gráficos, la segunda al sonido y la tercera a la concepción global del juego.

Así, este será, además, un reencuentro nostálgico con los programas que ocuparon las páginas de las revistas especializadas, aquellos que muchos deseásteis poseer y que, en algunos casos, nunca conseguísteis.



	A	
A-TEAM 2-1-2 TIRO	ZAFIRO	ESP 89 CASS
ABADIA DEL CRIMEN. LA 4-1-7 LABERINTO DE HAI		ESP 87 CASS
ABEJA SABIA 1-2-3-, LA 3-3-3 pedagogicos		ESP 86 CASS
ABUSIMBEL 3-2-3 PLATAPORMAS	DINAMIC	ESP 87 CASS
ACE OF THE ACES 3-2-3 SIMULADOR	US GOLD	USA 86 CASS
ACTMAN 4-3-3- PLATAFORMAS	ASCII	JAP 85 ROM
ADEL	MIND GAMES ESP	CAT 86 CASS
5-2-4 PLATAFORMAS ADICTABALL	ALLIGATA SOFT	UK 87 CASS
4-3-4 ROMPEMUROS AFTER THE WAR	DINAMIC	ESP 89 DISK
5-3-3- COMBATE AFTEROIDS	ZIGURAT SOFT	ESP 87 CASS
5-5-5 LABERINTO ALBATROS GOLF	TELENET	Jap 86 rom
3-3-3 DEPORTES ALE HOP 9-7-9 CARRERA	TOPO SOFT	ESP 87 CASS
7"/"7 CARRERA		

ALFAMAT	VIFI-ANAYA	FRA 86 CASS
3-3-3 EDUCATIVOS		
ALIBABA AND 40 TH	LIEVES I.C.M.	JAP 84 ROM
3-2-3 LABERINTO		
ALIEN 8	ULTIMATE	UK 86 CASS
2-1-2 LABERINTO D		
ALIENS	ACTIVISION	USA 87 CASS
5-0-6 AVENTURA		
ALPHA BLASTER	LIVEWIRE SOFT	HOL 86 CASS
4-2-2 COMBATE		
ALPHA SQUADRON	A.G. CORP.	JAP 87 ROM
5-5-5 COMBATE	(TTIODIC . C	
	METHODIC SOLUTION H	OL 87 CASS
4-3-3 DEPORTES	MALOTERETE CAMO	
AMAROUTE	MASTERTRONIC	UK 87 CASS
3-2-2 AVENTURA AME	A COTT	***********
3-2-3 HABILIDAD	ASCII	JAP 84 ROM
AMERICAN TRUCK	TELENET	TAR OF BOM
3-2-2 CARRERAS	IELENEI	JAP 86 ROM
AMIDA	VICTOR/JVC	TAD 06 CACC
2-3-3 PLATAFORMAS		JAP 86 CASS
AMOTOS PUF	SYSTEM 4	ESP 88 CASS
3-3-3 LABERINTO	3131LW 4	ESF OO CASS
ANGELO MASS	TAEL-ASCII	JAP 86 ROM
4-3-4 RECOLECCION		JAN OO KOM
ANGLE BALL	MASTERTRONIC	UK 87 CASS
		011 07 (2100)

3-2-3 SALON		
ANIBAS	LEBBEN CO	JAP 84 ROM
3-3-3 RECOGER PELOTA	ELDOLIN GO	JIM OT KOM
ANTARES	JULIET SOFT	ESP 87 CASS
1-1-1 COMBATE	Jemer corr	Lot 07 G100
ANTHARTIC ADVENTURE	KONAMI	JAP 84 ROM
9-6-8 AVENTURA		Jia Ornoni
ANTY	BOTHEC	JAP 84 CASS
4-3-3		,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
APEMAN STRICKES BACK.	THE	BYTEBUSTERS
HOL 85 CASS		
4-4-3 PLATAFORMAS		
APRENDIENDO INGLES 1 Y	2SONY-INDESCOMP	ESP86 CASS
ARAMO	XAIN	IAP 86?
4-4-4 LABERINTO 3-D		J .= 00 ·
ARKANOID	TAITO	JAP 86 CASS
5-5-5 ROMPEMUROS		J 00
ARKOS	ARCADIA-SOFT	ESP 87 CASS
3-1-2 COMBATE		201 07 4230
ARMY MOVES	DINAMIC	ESP 87 CASS
3-2-3 AVENTURA		
AROUIMEDES XXI	DINAMIC	ESP 87 CASS
2-2-5 CONVERSACIONAL		
ASPAR GP. MASTER	DINAMIC	ESP 87 CASS
2-2-2 DEPORTES		
ASTRO MARINE CORPSDI	NAMIC-CREEPS	ESP 89 CASS
4-4-3 COMBATE		
ASTRO-ROCKS	KUMA COMPUTER	UK 86 CASS
4-3-4 COMBATE		
ATLETHIC LAND	KONAMI	IAP 86 ROM
9-7-8 DEPORTE		•
ATTACK OP KILLER TOMA	TOES GLOBAL SOFT	UK 86 CASS
1-2-2 HABITACIONES		
ATTACK OF MOSQUITON	(D S?) S. OGAWA	JAP CASS
5-5-5 COMBATE		•
AUF WIEDERSHEN MONT	YGREMLIN GRAPHICS	UK 87 CASS
4-5-4 PLATAFORMAS		
AUTOROUTE	INPOGRAMES	FRA 86 CASS
2-2-2 FROGGER		
AVENGER	GREMLIN GRAPHICS	UK 87 CASS
4-4-4 AVENTURA		
AVENTURA ORIGINAL	DINAMIC	ESP 89 CASS
2-2-2 CONVERSACIONAL		
	10	
	K	

B.C. II GROG REVERENGE	E COMTIQ-US GOLD	USA 87 CASS
5-5-5 AVENTURA	DIA TONIUS I	770 1 0/ 0100
B.C.'S QUEST	EMI-TOSHIBA	USA 86 CASS
5-5-5 HABILIDAD	DONIVOA	IAD OF DOM
BACK TO THE FUTURE 4-3-3 PASAPANTALLAS	PONYCA	JAP 87 ROM
BACKGAMON (ELECT. SO	NEW TECHNIO SOFT	UK 85 ROM
3-3-3 SALO N	ATT) TECHNO SOFT	OK 6) KOM
BANANA	ASCII	JAP 84 ROM
3-2-3	710011	JAN OF ROM
BANK PANIC	SEGA	JAP 86 ROM
5-5-5 TIRO		J
BARN STORMER	ELECTRIC SOFT	UK 86 CASS
4-4-4 TIRO		
BASEBALL	KONAMI	JAP 86 ROM
3-3-3 DEPORTES		
BASEBALL CRAZE	HUDSON SOFT	JAP 86 TARJ
3-3-3 DEPORTES		
BATMAN	OCEAN	UK 87 CASS
2-1-1 LABERINTO DE HAI		
BATTLE CHOPPER METH	ODIC SOLUTIONS	HOL 87 CASS
4-3-4 COMBATE		
BATTLE CROSS	O.E.C	JAP 84 ROM
3-3-3 SIMULADOR	A COUNTRY OF THE PARTY OF THE P	USA 86 CASS
BEAMRIDER 4-3-3 COMBATE	ACTIVISION	USA 80 CASS
BECKIE	MIA	JAP 83 ROM
3-3-3 PLATAFORMAS	MIX	JAP 03 KOM
BEE & FLOWERS	MILAN SOFT	ITA 86?
3-2-3	WILLIA DOLL	111,00
BESTIAL WARRIOR	DINAMIC	ESP 87 CASS
		_51 0, 44100

3-3-3 COMBATE BINARY LAND 4-3-5 LABERINTO	KUMA	UK 84 CASS
BLACK BEARD	TOPO SOFT	ESP 87 CASS
2-3-3 RECOLECCION BLACK-JACK (INDESCOME	")	INDESCOMP
ESP 84 CASS 2-2-2 SALON		
BLAGGER 4-3-4 PLATAFORMAS	ALLIGATA SOFT	UK 86 CASS
BLOCKADE RUNNER 3-3-3	THOSIBA	JAP 86 ROM
BLOODY	SISGRAN SA	ESP 87 CAS
3-3-3 PLATAFORMAS BLOW UP	EUROSOFT	HOL 87 CASS
5-5-5 LABERINTO BMX SIMULATOR	CODEMASTERS	UK 86 CASS
3-2-4 DEPORTES BOARDELLO	BUBBLE BUS	UK 86 CASS
3-3-3 SALON BOGGY'84	COLPAX	JAP 86 ROM
3-3-3 PLATAPORMAS BOING BOING SPINNA	KER-IDEALOG	USA 86 ROM
3-2-4 EDUCATIVOS BOKOSUKA WARS	ASCII	JAP 84 ROM
4-4-3SIMULADOR BOKOSUWA WAR (BATAL		JAP 85 ROM
5-5-5 SALON	•	
BOMBERMAN SPECIAL 5-5-5 LABERINTO		JAP 86 CASS
BOMULUS & THE LAST CR HOL 86 CASS	OWN	TEKNOPISTE
2-2-2 CONVERSACIONAL BOOGA-BOO (LA PULGA)	OUTCKSILVA	UK 86 ROM
5-2-9 PLATAFORMAS		
BOOGIE WOOGI JUNGLE 3-2-3 PLATAPORMAS		7857
BOOM 2-2-2 COMBATE	AACKOSOFT'	HOL 86 CASS
BOP! 4-3-4 HABILIDAD	COLIN JONES	UK 86 CASS
BOSCONIAN 3-3-3	NAMCO	JAP 85 ROM
BOUKEN ROMAN (DOTA) 5-5-5 RECOLECCION	SYSTEM SOFT	JAP 86 ROM
BOULDER DASH I	ORPHEUS	UK 86 CASS
5-5-5 LABERINTO BOULDER DASH II	ORPHEUS	UK 86 CASS
5-5-5 LABERINTO BOUNCE METHODI	C SOLUTIONS	HOL 87 CASS
4-3-3 BREAK BOUNDER GREMLI	N GRAPHICS	UK 87 CASS
2-1-3 PELOTA BOXXING	KONAMI	JAP 86 ROM
9-8-8 DEPORTES BREAK OUT	REVISTA	ITA 87
3-3-3 BREAK BREAK-IN	BYTEBUSTERS	HOL 87 CASS
5-5-5 BREAK		
BRIAN JACKS SUPERSTAR 2-2-3 DEPORTES		UK 87 CASS
BRUCE LEE 2-2-3 COMBATE	DATA SOFT	USA 84 CASS
BUBBLER 2-3-3 LABERINTO	ULTIMATE	UK 87 CASS
BUCK ROGERS 5-4-5 COMBATE	SEGA-ELEC. SOFT	JAP 84 CASS
BUGGY 84 (CHORO Q)	TAITO	JAP 84 CASS
3-2-3 PLATAFORMAS BURAN	OMK SOFT	CAT 90 CASS
3-3-3 COMBATE BUSTER BLOCK	KUMA COMP	UK 86 CASS
5-4-4 LABERINTO BUTAN PANTS (BUTAMUI		HAL LAB.
JAP 86 ROM		4 14 240 14E 1LF:
4-3-4 RECOLECCION BYTE BUSTERS 3-2-3 COMBATE	AACKOSOFT	HOL 84 CASS
J a-J COMDAIL		

HARDWARE

PANASONIC FS-AIST.MSX TURBO-R

La evolución y el destino del MSX pasa, hoy por hoy, por la asimilación europea de los nuevos modelos de la norma, los MSX Turbo-R.

onun claro espíritu de superación, Panasonic ha sido la primera empresa nipona en presentar su MSX Turbo-R. Como ha venido siendo habitual en los lanzamientos de esta empresa, el producto ha sido muy cuidado publicitariamente en su país de origen.

En contrapartida, Europa ha vivido con frialdad, y en la mayoría de los casos simple desconocimiento, a la nueva generación de ordenadores MSX. Unicamente algunas revistas especializadas se han hecho eco de la noticia, y de hecho, el nuevo modelo no se fabrica en ningún país del viejo continente.

Ahora bien, los fans del MSX existen en Europa, y en gran número, con lo que está fuera de toda duda el interés que pueda tener para ellos el conocer a la nueva generación. Por ello, LASP está importando ya ordenadores de este tipo, aunque es aún muy pronto como para saber el impacto final que tendrán estos modelos.

Para ser francos, el MSX Turbo-R merece toda la suerte del mundo. Es un ordenador tremendamente atractivo, de una apariencia externa impecable y con el testimonio de una concienzuda investigación técnica en su interior.

De todas formas, las características del MSX Turbo-R son las mismas que las del MSX2+, aunque con diversas mejoras. El nuevo modelo posee 256 K RAM como disposición mínima, además de los 128 K de VRAM.

Incorpora el Sistema Operativo de disco de MSX-DOS2, muy parecido al MS-DOS de PC; maneja subdirectorios y disco duro, usa toda la RAM disponible... Al PSG y al FM se anade un canal adicional (canal PCM), de 8 bits de resolución, con "sampler" y entrada de





GRAN CONCURSO MSX

Patrocinado por MSX CLUB y LASP

En motivo del lanzamiento de los nuevos modelos MSX Turbo-R, LASP y MSX CLUB organizan un concurso con el que puedes ser el ganador de uno de los cinco magníficos cartuchos FM PAC cedidos gentilmente por la firma aragonesa.

Para ello, únicamente tienes que contestar a las siguientes preguntas, afirmativa (S) o negativamente (N).

Atentos, que no son muy difíciles:

- —¿Disponen los MSX Turbo-R de una unidad de disco de 3.5"?..........
- -¿En su presentación, puede escucharse voz sintetizada?......
- —¿Tienen incorporado un procesador de texto (WP)?......

Recortad esta página (no valen fotocopias), adjuntad vuestros datos personales en una hoja aparte, y remitidla a:

GRAN CONCURSO MSX REVISTA MSX CLUB MANHATTAN TRANSFER, S. A. C/Portolá, 10-12 08023 BARCELONA

¡MUCHA SUERTE!

El listado de ganadores será publicado en el número de octubre de MSX Club.

micrófono para digitalizar sonido.

Y lo más importante; tiene dos microprocesadores. Un Z80, que trabaja a 3,5 MHz. y un R800, a 28,6 MHz. Este último constituye toda una CPU de 16 bits, desarrollada por ASCII, y que es (atención) totalmente compatible con Z80, aunque naturalmente muchísimo más potente y veloz.

¿Cómo puede un ordena dor tener dos procesadores principales? Muy facil: consta de dos modos de funcionamiento, según se use uno u otro. En el "modo Z80", trabajará sobre ese procesador a 3,5 MHz, con lo que obtendremos una velocidad similar a la de cualquier MSX2 o MSX2+. En el modo "R800", se trabaja con 16 bits, a 29 MHz, aunque se respeta la compatibilidad con las otras generaciones.

Cuando ponemos en marcha el ordenador, muchas son las cosas que nos sorprenden; lo primero, que nos enfrentamos a un complejo menú, formado por una decena de opciones, repartidas entre el potente procesador de textos (WP) que llevá incorporado, el sonido PCM, y las operaciones internas del ordenador relativas a la especificación horana o al acceso a basic, por ejemplo.

Como es muy lógico, no se trata de novedades precisamente espectaculares, pero están muy bien realizadas, y lo que es más importante; la calidad del PCM se pone de manifiesto, puesto que, como complemento al menú, podremos escuchar una maravillosa melodía programada en este nuevo sistema...y una increiblemente realista voz femenina digitalizada.



El MSX Turbo-R supone el siguiente paso, la nueva generación, el futuro. No ha sido llamado MSX3, pues no se trata de una nueva versión de las misma máquina, sino de un proyecto mucho más elaborado, y con mayor visión de mercado. Se trata del primer MSX de 16 bits propiamente dicho; puede competir con cualquier Amiga o similar, con la ventaja anadida de que los programas creados para las otras generaciones son totalmente compatibles con la nueva.

Y los iuegos... en fin.todo tipo de software creado específicamente para los Turbo-R (ya existe bastante en Japón) tiene garantía de CALIDAD ASEGURADA.

¿Qué más se puede pedir?

100 REM Programa de muestra de la VRAM de los MSX Turbo-R

110 REM

120 CLEAR 1000: SCREEN 12: COLOR 15,0, 0: CLS

130 VDP (9) = VDP (9) OR & B00000010

140 SETPAGE 0, 1: BLOAD" SAMPLE1.S12".S

150 LINE (0, 0)- (511, 211), 248, BF, AND: SETPAGE 1,0

160 BLOAD "SAMPLE2. S12", S: LINE (0,0) - (511, 211), 248. BF, AND

170 FOR I=33 TO 44: READ AD:VDP (I) = AD: NEXT

180 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 255, 1, 255, 5

190 VDP (46) = & B0010000

200 VDP (47) = & B1101000

210 SETPAGE 0, 0: FOR I = 0 TO 1000: NEXT: CLS

220 SETPAGE 1, 1: FOR I = 0 TO 1000: NEXT: CLS

230 SETPAGE 0: FOR I = 0 TO 1000: NEXT: BEEP

240 SETPAGE 1: FOR I = 0 TO 1000: NEXT: BEEP

250 FOR I = 0 TO 1000: NEXT

260 FOR I = 33 TO 44: READ AD: VDP (I) = AD: NEXT

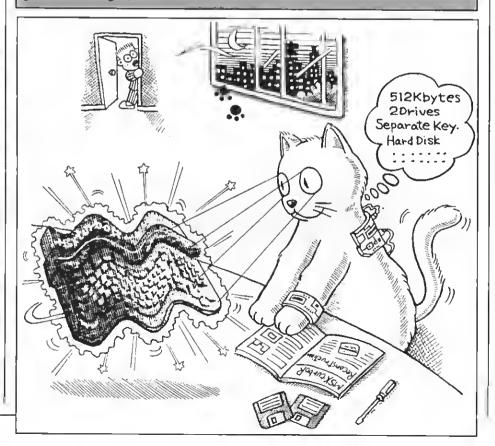
270 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 255, 1, 255, 5

280 VDP (46) = & B 00010000

290 VDP (47) = & B 11010000

300 SETPAGE 1: FOR I = 0 TO 1000: NEXT: SETPAGE 0

310 GOTO 310



iDIVIERTETE ESTE VERANO CON TU MSX!

NUEVOS PRODUCTOS EN NUESTRO CLUB DE MAILING

¡NO TE LO PIERDAS, ALUCINA CON NUESTRA OFERTA LIMITADA!

- Q-BERT (KONAMI). El arcade más trepidante de cuantos ha producido la mítica firma japonesa. (CARTUCHO).
- JOYSTICK TERMINATOR. El joystick de mayor precisión del mercado. Con forma de bomba de mano y varios controladores.
- MUSIC EDITOR "MUE" (HAL LABORATORY). La mejor utilidad disponible para hacer música con tu MSX. (CARTUCHO).

	-	
Nombre	e y apellidos	
PoblaciónProvinciaProvincia		Provincia
C.PTel		
	PVP. O-BERT	3850 ptas.
	P.V.P. JOYSTICK TERMINATOR	1950 ptas.
	P.V.P. MUSIC EDITOR "MUE"	5250 ptas.

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas. por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón.

Es IMPORTANTE indicar en el sobre

MSX CLUB DE MAILING

Manhattan Transfer, S.A. Portolà, 10-12 bajos 08023 Barcelona

*Especificar claramente juego(s) deseado(s)

BIENVENIDOS A MSXCLUB

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



KRYFTON La batalla mis audat de las galacias en cuatro pantallas y cuatro niveles de diricultad. Un jurgo cina populandad es rada vez mas grande entre las usuanns del ASS EVP SIDIA.



U-BOOT Sensacional juego de simulación submatina en la que tiertes que demostrar la perir ia como capitán de sin poderoso submanno de guerra. Panel de mandos, sonas, tierpedos, etc. PYP. 7000 Ptas.



CORD WATSON: Este es un juego muy original que combina el laberinto con las palabras cruzadas. Los obstáculos tamanicos y el vocabulario son los alicentes PVP 3 000 ptp.



LETO, Este el el programa que estaban esperando los susanos de MSE pasi harreise millonanos tuantoantes. El conplemento ideal a nuestro programa dequimelas, con el que mai de un fector se ha herho ico PVF 900 Ptas.



El SECRITO DE LA PIRAMIDE Attendo juego di arentura a través de los muserios y peligios que en certan los laberantos pasillos de una piramide ejispi ca "Atrevete si puedes" PVP 700 Pta)



51 AR RUNNIR. Convertete en el audaz pilolo in lerestelar y lucha a muerte, a través del hiperespacio contri las defensas del licano Daurus. Dos panulla



TSI DE USTADOS. El segundo programa de la Serie Ro es el utilismo l'est que le permenio controlar a corrección de los programas que copies de ASA.



HARD COPY Para copial partillas Tes formatos de copias, timulación por blanco y neglo, copia sprites redefiner de colutes, companible i por todas las impresoras matric. PVP 2,500 Ptas.



MATA MARCIANOS. Un juego i lasto en una verubir cuy mayor virtud es su disbolac a refordad que aumenta a medida que superamos las oleades de las timasores estateressias. PVP. 900 pas



DEVIL'S CASTIT Is man enginal amena a entition india aventura hecha videoptingo. Eres un magis que debe romper el hechito de un castifu endemonado, para lo cual. Esi elentes gráficos y acision a tope. EVE 900 EVE.



MAD TEXE. Un beroe existent es lanzado i una satiera a sida o munte poi un desieno plagado de pelignos Consegur el combustible para sobresion es su misson. Diez niveles de dilicultad. PVP. 1000 ptas



AMPIRE Ayuda al audaz Guillermo a sahr del Caillo del Nimpiro, sorteando murriblagos, fantavina-Pi. En juego tercorila armente entrefenido para que il juers del merdo. PVF 800 Pon.



KY HAWK. Un magnifich jungo de smulacion delerks In el le convertes en un piloto que ha dileribar al enemigo e ingresar al portaviones sans salso PVE 1,000 Pus.



En Elemena con los peligros del casolicidenebrina attrado i un los batrides de EN E. Pero, cen mucho confide! Manipolar los exploseos es muy peligros a casoliciden des codo novele ser li cal PSP E 000 Pra-



QUINIFLAS. Il màs i ompleto programa de quinielas. ahori adaptado i fa liga 82-86 i on estadistica de la liga de aciertos, etc. Canar ho es sempre cuestion de suerre DVP 1000 Plus.



Wit.CO Guia a Wilco a lo largo de cinco lases hasta rescatar a Germa Dispones de 30 vidas pero no le conties, peligros y obstitucios impediran que avances y alcancas tu objetivo en el tempo disponible



GAMES TUTDR (f). Custro juegos de siem pre, ishore ilitables pere que puedes apreis des a programas el hempo que pesae estupendos i si los agarrado al joyatick Caza-submarinos, bombarderos, fire y es quisdor PVP 650 Pts.



ENSAMBLADOR RSC. El mejor ensamblador/desensamblador del mercado. Primera y segunda generación. PVP 3,000 Ptas. (cass.). 3,500 Ptas. (disco).

Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre v apellidos Dirección **Población** CP Prov. Tel.: ☐KRYPTON Ptas. 500 --TEST OF LISTADOS...... Ptas. 500,— SKY HAWK Ptas. 1.000,— Ptas. 700,-DEVIL'S CASTLE Ptas. ☐WILCO Ptas. 900,-900.— EL SECRETO DE LA PIRAMIOE ... Ptas. 700,-MAD FOX Ptas. 1.000,— GAMES TUTOR...... Ptas. 650,— STAR RUNNER Ptas. 1.000,---TENSAMBLADOR RSC (cass.) ... Ptas. 3.000, VAMPIRO Ptas. 800, Gastos de envio certificado por cada cassette Ptas. 70, - Remito talón bancario de Ptas. A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES. PORTOLÁ, 10-12, 8A./OS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.